

# PSX

MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2



ISSUE 22 APRIL 21.80 KN 570 SLT 5.5 KM

**NAJAVE**

**Devil May Cry**  
**Mat Hoffman's Pro BMX**  
**Robin Hood:** Defender  
of The Crown  
**Time Crisis:** Project Titan  
**Volfoss**

**ISTRAŽIVANJE**

## PlayStation 2 u Hrvata

**ODIGRALI SMO**

### Oni

*Nakratko zaboravite Laru, stigla je Konoko*

**LMA Manager 2001**  
**Star Wars: Star Fighter**  
**F1 Racing Championship**  
**Point Blank 3**  
**Toy Story Racer**  
**Dynasty Warriors 2**  
**Triple Play Baseball**  
**Pipemania 3D**  
**Lunar 2: Eternal Blue**  
**European Super League**  
**Razor Freestyle Scooter**  
**The Mission**  
**HBO Boxing**  
*i mnoge druge...*

*Uskoro i na PlayStationu 2 znatno dorađeniji PC-hit*

# GIANTS

## CITIZEN KABUTO



*neki kažu:*

***veličina  
je važna!***

*ja kažem:*

**VJERUJ  
INSTINKTU!**

**POSLUŠAJ SVOJU ŽEĐ!**





# PSX

MAGAZIN ZA PLAYSTATION  
I PLAYSTATION 2

IZLAZI MJESEČNO

## GLAVNI UREDNIK

Dario Zrno  
dario.zrno@janus.hr

## ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA

Danijel Reškovac  
danijel.reškovac@janus.hr

## TEHNIČKI DIREKTOR

Tomislav Mijić  
tomislav.mijic@janus.hr

## ART DIRECTOR

Igor Vranješ  
igor.vranjes@janus.hr

## PRJELOM I OBRADA

Marijan Baćac  
dtp@janus.hr

## LEKTURA

Ankica Đerek  
Jasmina Sočo

## RAČUNOVODSTVO

Nada Delač

## TAJNICA REDAKCIJE

Marijana Jurič

## ADRESA REDAKCIJE

Čakovečka 17, 10 000 Zagreb

TEL +385 (0)1 363 66 81, 363 66 83

FAX +385 (0)1 363 66 78

E-MAIL: psx@janus.hr

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

## MARKETING

Sanja Mlačak  
direktorica marketinga EPH

Krešimir Mijić  
voditelj marketinga

Čakovečka 17, 10 000 Zagreb

TEL +385 (0)1 363 66 85

E-MAIL: marketing@janus.hr

## PRODAJA

Kiosk d.d.  
Savska cesta 118  
10 000 Zagreb

## DIREKTOR

Claude Jambrušić

## TISAK

AKD d.o.o.  
Savska cesta 31  
10 000 Zagreb

europa**press** HOLDING

## PREDsjednik UPRAVE

Ninoslav Pavić

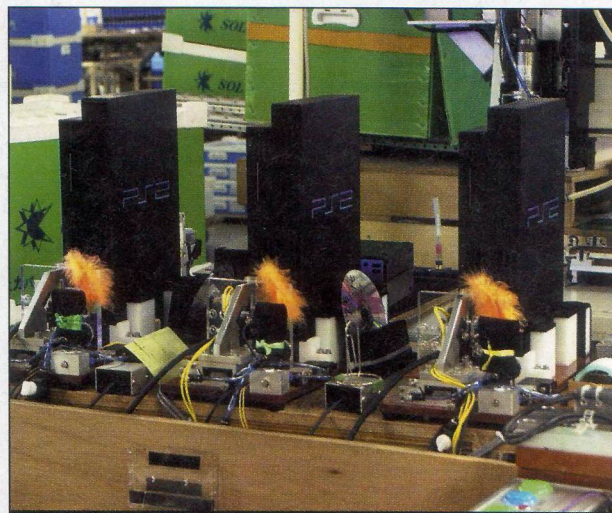
## DIREKTORI

Cristoph Rohner  
Uroš Šoškić

## DIREKTOR

IZDAVAČKOG SEKTORA  
Zdravko Milinović

# SADRŽAJ



## ISTRAŽIVANJE - PS2 U HRVATA

32



## ONI

38



## F1 RACING CHAMP.

42



## SW: STARFIGHTER

44



## LMA MANAGER 2001

46

|                         |    |
|-------------------------|----|
| KONTAKT ZONA            | 8  |
| NOVOSTI                 | 10 |
| TOYS 4 THE BOYS & GIRLS | 30 |
| KOLUMNA                 | 98 |

## NAJAVE

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| GIANTS CITIZEN KABUTO             | 18 |
| MAT HOFFMAN'S PRO BMX             | 22 |
| DEVIL MAY CRY                     | 24 |
| ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN | 26 |
| TIME CRISIS 2: PROJECT TITAN      | 28 |
| VOLFOSS                           | 29 |

## HARDWARE

|                            |    |
|----------------------------|----|
| X TECHNOLOGIES             | 66 |
| GAMESSTATION & DISKSTATION | 67 |
| BOSE                       | 68 |

## HELPLINE

|                            |    |
|----------------------------|----|
| PITANJA & ODGOVORI         | 70 |
| COLONY WARS: RED SUN       | 74 |
| FINAL FANTASY 9            | 76 |
| FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX | 82 |
| THE WORLD IS NOT ENOUGH    | 86 |
| SPYRO: YEAR OF THE DRAGON  | 88 |

## RESET

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| LIFESTYLE: SVEMIRSKA STVORENJA | 90 |
| HALO BING...                   | 92 |
| U CENTRIFUGI                   | 94 |
| PSX@HOLLYWOOD                  | 96 |

## ODIGRALI SMO

|                        |    |                                |    |
|------------------------|----|--------------------------------|----|
| ONI                    | 38 | PIPEMANIA 3D                   | 58 |
| F1 RACING CHAMPIONSHIP | 42 | LUNAR 2: ETERNAL BLUE          | 59 |
| STAR WARS: STARFIGHTER | 44 | BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND | 60 |
| LMA MANAGER 2001       | 46 | DONALD DUCK QUACK ATTACK       | 61 |
| DYNASTY WARRIORS 2     | 50 | K1                             | 62 |
| EUROPEAN SUPER LEAGUE  | 52 | HBO BOXING                     | 62 |
| CHAMP. MOTOCROSS 2001  | 53 | TEKKEN TAG TOURNAMENT          | 63 |
| TRIPLE PLAY BASEBALL   | 54 | THE MISSION                    | 64 |
| POINT BLANK 3          | 55 | WACKY RACES                    | 64 |
| TOY STORY RACER        | 56 | RAZOR FREESTYLE SCOOTER        | 65 |
|                        |    | BATMAN GOTHAM CITY RACER       | 65 |



# razlog br. 421



internet forum

**Recite svakom što ga ide !**

**puno je razloga za**  
**iskoninternet**

prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga  
besplatni info telefon: **0800-1000**  
<http://www.iskon.hr>



# V ŽGGNJJJ...



Eto, konačno i službeno možemo reći: PlayStation 2 je stigao i u Hrvatsku. Svi veći distributeri diljem zemlje priskrbili su, kažu, dovoljan broj konzola, a ovih je dana počela i njihova prodaja. Kakva će ona biti, možemo samo nagađati uzimajući u obzir očiglednu razliku u cijeni u nas i Europi te ostatku svijeta, gdje je ovih dana prodan 10-milijunti PS2.

Cijena boli baš kao što bole zubi ovog (ne)sretnika kojeg "obrađuje" Konoko, nova heroína nove igre na novoj konzoli. Naravno, pričam o igri *Oni* za PS2, koja je zaslužila "etike-tu" ovomjesečnog hita. Ujedno je i prva igra za PS2 koja je dobila tu titulu, baš kao što je i *Giants Citizen Kabuto* prva igra za PS2 koja je pokupila titulu najave broja. Ovaj je mjesec nekako više u znaku crne konzole pa je tako i PSX prepun materijala o njoj. Osim najava i recenzija,

napravili smo i jedno istraživanje - PS2 u Hrvata - koje pobliže objašnjava cjelokupnu situaciju oko te toliko tražene konzole na našim prostorima, a vjerujemo da smo našim člankom odgovorili i na mnoga vaša pitanja. PlayStation, odnosno PSone, nekako je u posljednje vrijeme zapostavljen, malo je novih kvalitetnih igara na tržištu, a jedna od njih svakako je *LMA Manager 2001*. O njemu više u recenzijama. S druge strane, ovo vrijeme iščekivanja možemo iskoristi za odigravanje svih onih dobrih igara koje smo možda "nepošteno" zapostavili. Tako nam je i helpline ovaj broj "podebljan", naime, objavljujemo prohode za pet odličnih igara, a među njima su i, vjerujem, najtraženiji

*FF 9* te nastavak famoznog *Feara* zbog kojeg smo svojedobno razmišljali uvesti posebnu telefonsku liniju koja bi radila danonoćno, jer ste nas tako i zvali! E sad, drugo je pitanje što smo mi radili u uredništvu u to doba. :-)

Ako nemate 'dvojku', a igrali biste nešto novo, strpite se malo jer idući mjesec očekujemo pravu malu navalu dobrih igara za PSone (odnosno PlayStation).

Dotad, zabavljajte se uz PSX (uz njega brzo leti vrijeme - op. marketinga)!

Roberte, majstore, PS2 je tvoj!

Dario Zrno



Idući broj PSX-a potražite na kioscima **5. svibnja!**





Sve je veća muka čitanje vaših pisama. Prvo treba to brdo pročitati, pa izabrati (najgori posao), pa napisati, pa odgovoriti... Ovaj mjesec postupak je trajao puna tri radna dana! U zatrpotinama našlo se i onih teološkog sadržaja, pa čak i jedno toliko pogrdno da zaslužuje vašu pozornost. Budite dobri i dembeli!

*Vaši PSX angelkiki...*



Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)  
Čakovečka 17  
10000 Zagreb

e-mail

psx\_pisma@janus.hr

# Pisma, komentari, reakcije...

## I računamo na vas!

Dragi prijatelji!

Dobro došli natrag u naše živote (iz naših srca niste nikad ni otišli!). Ne trebam opisivati urlike oduševljenja u našoj kući kad smo onog lijepog dana čuli vašu reklamu na televiziji. Strašno ste nam nedostajali!!! Ovo "MI" obuhvaća mamu i dva sina koji su dio vaše obitelji i kojima ste toliko puta pomogli ili jednostavno pružili sate i sate uživanja u vašim originalnim i duhovitim napisima.



Ako ikad ponovno zapadnete u bilo kakve teškoće i probleme, nemojte šutjeti! Obratite nam se i sigurna sam da ćemo svi učiniti sve što možemo da vam pomognemo. Jer, za razliku od mnogih, vi doista imate s kim računati! Umjesto daljnjih pohvala, samo ću citirati Tinu Turner: You're Simply The Best! Puno uspjeha i užitka u daljnjem radu žele vam

Mirela, Božidar i Dino

☺ Hvala, adresu smo zapisali. Znači li to da vas smijemo zvati u 2 ujutro i pitati kako proći one mumije u Tomb Raideru? Ili ako ostanemo bez benzina usred noći? Blago nama s vama!



## Šta ti je prijatelj!

Cijenjeno uredništvo PSX-a!

Pišem vam po prvi put. Počeo sam vas čitati od prvog broja, nisam vas kupovao, ali sam vas posuđivao od prijatelja. Svidjele su mi se vaše recenzije, šale, prohodi (volim ih čitati više nego lektiru). Tada još nisam imao PlayStation pa mi se to činilo kao bacanje novaca. Nisam ga smio kupiti jer su mi starci govorili da je bolje novac potrošiti na nešto pametnije (što ima pametnije od Sonyja), ali prije nekoliko mjeseci prijatelj je morao prodati Sony jer je dobio ukor u školi.

Nagovarao sam starog da ga kupim sve dok nije pristao. Kupio sam ga za 300 kn (dobro sam prošao, ispravan je i star godinu dana). Od tada visim na njemu po cijele dane. Malo mi je dosadno igrati jer nemam drugi joypad (stari bi sa mnom rasturo MOH). Kupujem samo piratske igrice jer su, normalno, jeftinije. Kupio sam dva vaša prošla broja (svidio mi se poster, eno ga, visi na zidu), najviše mi se svidio Tony Hawk 2. Tamo ste napisali da ćete otkriti sve tajne vezane za tu igricu u sljedećem broju, ali tamo niš', ni T od Tony Hawka. To me je razočaralo jer ne mogu osvojiti zadnji lik (vi kažete Private Carrera). Molim vas, pomozite. Evo, šaljem vam šifre za tu igricu.

P.S. Nadam se da mi pismo neće završiti u smeću, puno pozdrava uredništvu, a posebno Tanji i Dariju

Vaš redoviti čitatelj



Ivan iz Darde

☺ Svaka čast na prijateljskoj usluzi! Ja svim silama pokušavam pronaći način kako da Amar dobije ukor i proda mi svoju F1 za, ko brat bratu, 13 kuna. Usput, Amar obećava Tonyja u idućem broju.

## Da sto...!

Poštovana Gospodo iz PSX-a!

Zakomplicirali ste nam život, nama GT-manijacima. A znate li kada? S izlaskom broja 12 u ožujku 2000.g.

Prešli smo cijeli GT2 u tjedan dana. Imamo 100, 41% igre, sva zlata na licencama i osvojene sve moguće aute osim??? Mercedes CLK GTR, gdje ste ga iskopalili? Njegova je slika u PSX-u br. 12 na 88.str., slika s prednje i stražnje strane. Gdje se ta pila može osvojiti? Zahvaljujemo na svesrdnoj informaciji

GT-manijaci

☺ A da vi nama otkrijete kako ste došli do tog postotka? Onda ćemo i mi vama reći za 'mečku'.



## PSX INTERNACIONALE

### Kasnimo?

Pozdrav članovima redakcije!

Dana 20. februara oko 19 časova stao sam ispred prodavaonice inostrane štampe. Upitah sam sebe da li da uđem i da vidim da li je (nekim čudom) došao PSX. Odgovorih sam sebi da nema smisla, ali ipak udoh. I šta vidješe moje oči kroz naočare? PSX (jedan jedini primjerak)! Ljudi moji, je li to moguće? Izgleda da je moguće i pored impresivnog kašnjenja od 3 mjeseca (toliko ni ovdje ne kasne plate). Nadam se da ćete izlaziti (redovno) i dolaziti (takođe redovno) u Podgoricu. I za kraj:

1. Hoće li izaći nastavak igre Galerians?
2. Kada ste onoliko prostora posvetili rješenju za Alundru 2, i prohod za Chrono Cross zaslužuje mnogo više nego u broju 20.

Bobo iz Podgorice

☺ Dabogda imao redovitu i 987 puta veću plaću! Onda te za PSX neće biti ni briga... Šmrcc... Bit će još Galeriansa...

## PITANJE MJESECA

### De me nađe...

Zašto kvadrat na joypadu nije žut?

Prka iz Trnja

☺ Ahem, poslali smo pismeni upit vladi koja će diplomatskim kanalima proslijediti isti japanskom caru. U međuvremenu pokušaj postaviti to pitanje na [kenkutaragi@sony.co.jp](mailto:kenkutaragi@sony.co.jp), ako tko zna, on zna (ne zaboravi pisati na japanskom).





## Mojsije, ne popikavaj se!

Bog, ekipa!

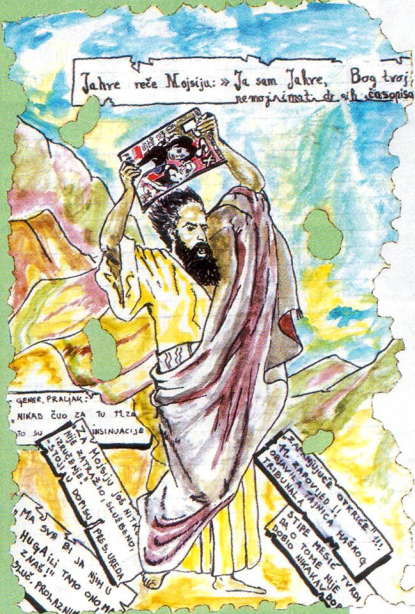
Kao što vidite, ovaj je dokument jedva spašen od uništenja nekih sumnjivih elemenata. Pod tko zna kakvoj opasnosti šaljem vam ovo pismo da prosvjetlite jadne zavedene mase, te obznanite ovo saznanje. Sad je na vama! Kao što svi znaju, pa i Mojsije je rekao, tj. donio 11. zapovijed: PSX je zakon.

Čak i više od toga.

Zato ostanite nepokolebljivi u ovom čudnom okruženju i ustrajte na provedbi 11. zapovijedi.

Čuvajte se tajnih službi, a  
bome je i Haag blizu, aj' Bog s  
vama!

T.R. Spleíó



**☑ Baš nas zanima zaslužuju li ovakve stvari ekskomunikaciju iz crkve. Olakotna okolnost je što nas nisi zgurao među prvih deset.**

## PS2 nešto

Poštovano uredništvo najboljeg hrvatskog časopisa PSX!

Evo baš čitam prošle brojeve i divim se časopisu. Cijela redakcija je super i imate mnogo bolji časopis od onog "PS magazina". Imam nekoliko pitanja:

1. Je li moguće nešto ugraditi u PS2 da bi se mogle kupovati jeftinije igrice? Ako može, što?
2. Koliko će koštati PS2 kada dođe na hrvatsko tržište, i gdje ću ga moći kupiti?
3. Koliko košta multitar za PS2 kojeg ste opisivali u 20. broju i gdje ga ima za kupiti?
4. Ima li šifri za RE 3 i Driver 2?
5. Koliko košta i gdje mogu kupiti memorijsku karticu koju ste opisali u 20. broju u rubrici Hardware (onu od 8MB)?
6. Ne kužim, čemu služi rubrika Reset?
7. Koliko košta i gdje mogu kupiti "mirisno vime" koje ste opisali u 21. broju?
8. Jesu li Hana i Rain hhmhmhmhmhm...?
9. Hoće li nakon svakog 10. broja biti poster?

Odmah ću iskoristiti priliku da poplujem Željka Trbušića (Žaca) koji vam je pisao u 20. broju. Prvo vas izvrijeda, kaže da niš' ne valjate, ljuti se što ste stavili izvrstan poster, prijeti da će slat pisma i još bi dodatak. Ja mu ne bih poslao dodatak, već mrge je osiguranja da mu zdipe poster (ak mu ne valja, kaj će mu), pa nek' si radi poster s likovima iz FFIJ i MOH Undergrounda. Nezahvalnik!

Dajem svoj glas Hard Edgeu na tablici najtraženijih rješenja. Isto tako bih vas zamolio da ispravite jednu malu grešku. U poklon dodatku napisali ste da će se PS2 kupovati zbog 3 igre: Gran Turismo 3, Commandosa 2 i ISS Pro Evolutiona. Ja mislim da će se kupovati i zbog MGS2. Samo ovako

nastavite i bit ćete jedini PlayStation magazin, jer časopis je stvarno odličan i zavrđuje svaku pohvalu (čak ga i moja baka čita, a ima 70 godina). Molim vas, više nas nikad nemojte onako neugodno iznenaditi i kasniti jer dani bez vas su kao dani bez PS.

Puno pozdrava i dobrih želja primite od Krešimira i cijele ekipe iz Bregane, a posebno od moje prijateljice Lane koja traži šifru za NFS4 i pita kako dobiti McLaren i Mercedes.

## Krešimir iz Bregane

1. Nešto. Mračno. Neopisivo. Podmuklo i proždrljivo (najviše sliči na aliena)
2. Pogledaj prilog nekoliko stranica dalje pa odluči.
3. Multitap? Okolo 90 maraka. Mi vidjeli u Algoritmu, na svoje oči.
4. Ima. Sigurno.
5. Nazovi Helikop, Algoritam, ili pogledaj Oglasnik. Oko 360 kn.
6. Da se makneš malo od igrice, ovisniče jedan!
7. Ša vime, cila krava za 2000 maraka, još malo pa prodano!
8. Sestre? Ne kužim...
9. Hoće.

## Karfioli i mrkvice

Bok, PSX-ovci! Vi ste najljudi, najbolji, bla, bla, bla... Imam nekoliko primjedbi:

1. Što vam znači ocjena z originalnost - pa svaka je igra originalna osim piratske. Radije uvedite ocjene za trajanje i grafiku (kao PSM) - vjerujte, mnogi bi bili sretniji.
2. Zar je moguće da je (odlični) Chrono Cross dobio 10, a (još bolji) FF 8 i 9 ocjenu 9. Po meni i po mnogima je Chrono Cross lošiji od FF 8 i 9. Isto tako ste napisali da je MOHU najbolji FPS na PS-u. A što je s Quakeom? On je u mnogo čemu bolji od MOHU-a; multiplayer, mjuza, pa čak je i grafika nekako glada (vjerujte mi, to misle mnogi!).

Nemojte mi zabrijati ono o kruškama i jabukama - FF i Chrono Cross su FRPG, a MOH i Quake su FPS.

P.S. Ako u sljedećem broju ne napišete da je FF8 i 9 bolji od C. Crossa i da je Quake 2 bolji od MOHU-a, u znak protesta prestat ću vas čitat čitavih 15 minuta!

P.P.S. Pozdrav Beri



-  **1. E, dobra fora.**  
**2. Ma nisu to kruške i jabuke.**  
**Nama više sliče karfiolu i mrkvici.**  
**P.S. Vrijeme..... sad!**  
**P.P.S. Bero kaže da mu je**  
**MOHU bolji (hiihiihiihiihiihii...)**

# Mir, PSX i dobro

Mir s vama PSX braćo i sestre!

Jedno jutro za vrijeme molitve sjemeništaraća franjevaca trećoredaca u kapelici. Pjeva se:  
"Laudate dominum..." Hej, Brana, jesi čuo da PSX ne izlazi! Ti to ozbiljno? Ma da, tako sam pročitao PSM. Što? Kupio si PSM! Sutra na ispovijed, inače te prijavljujem odgajatelju. Taj trenutak kao da je nebo palo. O, moj Gospode, pa što sam skrivio, što su oni krivi, pa nisu valjda otišli u stečaj, nije valjda lxa izgubio u ISS-u, da možda Tanja nije izbačena iz WWF-a, da Bero nije dobio batina od buraza itd. To su samo neka pitanja koja su me mučila kroz to "vrijeme posta i pokore". To je bila najteža pokora u mom životu, nisam mogao normalno živjeti, želio sam samo svoju redovitu porciju "droge", ali nje nigdje, i tako u očaju činim najveći grijeh. Kupujem PSM. Za pola sata sam kod svećenika u ispovjedonica. Sav u crno zavijen molim da bude milostiv i da ću sve učiniti da mi braća iz PSX-a budu milostiva i da oproste taj čin. Za pokoru dobivam svaki dan pročitati jedan od starih brojeva PSX-a, i to klečeći.

I onda PAF! Kakav come back! Novo "uskrснуće" koje me je zaslijepilo. Završio sam na hitnom odjelu, i bio čitav dan na infuziji u kojoj je bio PSX u tekućem stanju. Ostao sam bez riječi, mogu samo pisati psalme hvale o vama i časopisu. Želim vam sve najbolje i molim vas da više ne radite takve šokove.

P.S. Učo je zakon, kolumne su mrak, ali može jedna slika bez cigara. Pa što kažu na to učenici?  
 Za Ixu: moram ti reći da sam napravio jedan egzorcistički pothvat. Braću sam teškom mukom obratio s FIFE na ISS (dok ti igraš, ja radim na obraćenju).

P.S. Sad trčim kćeri u sobu da vidim radi li još sivonja.

Pozdrav od Branka i svih sjemeništaraca  
PAX ET BONUM

- 🙏 Amen. Što mislite što je Bogu milije: ISS ili FIFA?**

## PISMO MJESECA

### VJERUJ INSTINKTU

**Branku i njegovoj  
trećorednoj škvaldri  
želimo dobar provod uz  
24 bočice Spritea koje je  
pošteno, na koljenima,  
zaradio**





## PSX - utrka se nastavlja!

... i evo nas na izlasku iz tunela velike nagrade PSX! Svi vozači u utрку su ušli srčano, pa ćemo morati čekati do kraja ove napete igre. I evo ih na izlasku iz tunela!!! Na 1. mjestu Učo u Subaru Imprezi, u neizvjesnom vodstvu, jer Ixa je odmah iza njega u Toyota Corolli koji stiže gaščinu, stiže i stiže (daj, Ixa, lakše malo). Ah, evo ga, najbolji auto na stazi, Mitsubishi Lancer kojim upravlja Amar. Dobro vozi i daje ga... ali što se događa?! Amar gubi kontrolu, izgleda da mu je zasmetala kosa!!! Pleše po cesti, ode u pijesak, ode u šumu, ode daleko..., nema ga!!! Ostajemo s pet vozača na stazi, sada Tomo u Peugeotu 206 dolazi na 4. mjesto!

liiii evo ga cilj!!! Učo pobjeđuje utrku, za njim slijede Ixa, zatim... ma koji je ovo auto? A ovo? Tu su Tomo i još jedan neprepoznatljivi auto. Dakle, PS2 osvaja Učo! Čestitamo!

Daj, čovječe, jesi li vidio ovo? Daj poster, daj okvir, daj staklo pa da ga objesimo na zid, ko sliku. Šta, nema okvira? Daj onu knjigu "Uradi sam"! Daj pilu, turpiju, čekić, čavle! Daj, daj, daj!!!

-Nakon nekoliko sati (12h)-  
Bum-bum! Rez-rez! Turp-turp!

Evo ga, gotov je, toooo! Ej, ma šta je ovo?! Ma ne kajak, ne kajak, rekoh!!! Okvir budalo, okvir!!!

Vi ste cool časopis



Dančy iz Pule

☺ A ti si opičen skroz.

## Prdekana

(neizmijenjeni, originalni naslov pisma)

Bok!

Dakle, šako jada, od odličnog (i prvog) PlayStation časopisa u zadnje vrijeme radite - škart. ISS2 recenzija, primjerice, da citiram: "ISS2 je potpuno ista igra kao i ISS, dobro, ajde, tu je par kozmetičkih razlika, svaka im čast, bravo majstori! Najbolja PSX igra svih vremena!" Dobro je l' on lud, glup ili mu noge smrde? Do sada sam istinski mrzio samo dva člana vašeg "ludog" (zapravo sam trebao izostaviti navodnike) PSX tima, a oni su: ONO -Tanja i ONA -Nevenka, a sad im se pridružio i ŠTEF - Ixa. Dakle ŠTEF stavlja nogomet - NOGOMET - ispred pravih igara: Metal Gear Solida, Resident Evila, Final Fantasya, Gran Turisma... Dobro, ŠTEF ima pravo na osobno mišljenje da taj ISS2 (svi FIFA-ljupci koji misle da favoriziram FIFU i do sada sa smješkom prate ovo "dobronamjerno" pismo - GET-A-LAJF) koji spada u stoput izvikan, ispljunut, jednoličan, iritantan, ponavljajući, neinovativan žanr - NOGOMET- NJEMU je najbolja igra, ali ŠTEF proglašava Iritantno Super Smeće ili ISS2 globalno najboljom igrom. Koliko se ISS prodaje, a koliko moji gorespomenuti favoriti? Sve one presudne mane, poput neoriginalnosti, neinovativnosti, tehničke loše kvalitete, čine one "posebne užitke čarobnog ISS2"- mašala, al' smo objektivni!

Plijujete po PSM-u objavljujući pogrdna pisma na njegov račun, on to vama ne radi. Uskoro ćete početi odjebadati čitatelje kojima je dovoljno stalo da vam pišu pisma "prikladnim" odgovorima, baš kao i Hacker. Pretpostavljam da će odgovor na moje pismo biti takvo. Na samom kraju, vodite PSX-časopis za PS i PS2, a ne humoristički časopis.

Do čitanja, šako jada.

P.S. Članovi PSX-a koje sam uvrijedio - ONO, ONA i ŠTEF, slobodno krepajte, vi ste ono što bi se reklo VEJST OF BLAD!

\*stoji za - ako objavite pismo. No nemojte to učiniti, rađe ubacite jedno od onih "no zaista ste najbolji" koje vam se našlo pod nogama.

P.S.S. Kako bi vaši većinski čitatelji kojima ozbiljnošću sadržaja prilagođavate časopis (djeca do 10 navršenih godina) bila sretnija, uz časopis poklanjajte odjelca, kostimice za Kena i Barbie, bio bi to - za vas - još jedan pun pogodak, a dječici bi bilo drago.

Branimir (19) iz Trogira



☺ Evo majstore, pošalji nam nekoliko svojih dilačica da bismo ih mogli poklanjati uz Barbi, Kenove i igrice. Tek toliko da bi dječica imala što radit.

## I'll be back!!!!

Niste nam obećali, ali ste se vratili. I to kako? U najboljem stilu kako samo vi znate, bez naših daljnjih strahovanja i slušanja priča kako ste propali. Nema više ispadanja stranica, izvrstan format i kvaliteta papira, izvrsni (kao i uvijek) prohod i recenzije, posebna pohvala novim rubrikama: U centrifugi i PSX Hollywood. Ne smijem zaboraviti vašeg i našeg vrlig i nadobudnog kolumnista, koji se svojim kolumnama "ubacio" u naše živote, dame i gospodo Danijel "Vuk" Reškovać! (ogroman pljesak, to si dočarajte). Da nastavim, nadam se da će se dodatak Extra kao i poster ustaliti, tj. da neće biti samo gosti. Ako možete utjecati na postere, bilo bi dobro da kao i za rješenja napravite tablicu za postere (glas za MOHU i Tekken 3). A sada lijepo molim odgovor na sljedeća pitanja:

1. Zašto je RE2 skinut s liste prohoda (rješenja)? U 17. broju je imao 10 glasova i bio na 8. mjestu i od tada se više nije pojavljivao.

2. Imate li namjeru u skoroj budućnosti (sljedećem broju) odvojiti malo prostora u šiframa za Action Replay? Bar za nas koji imamo tu varalicu, a i za one koji će je uskoro nabaviti, ili bar razmišljaju o tome.

3. Najglavnije: Znam da je šteta uništiti rezanjem tako dobar broj PSX-a, ali zašto, zašto nema kupona za pretplatu?

P.S. Sretan povratak i ostanak na tronu PSX-u i njegovoj redakciji želi ponosni vlasnik svih brojeva



Oscar iz Velike Gorice

☺ 1. Nas je jedno vrijeme uhvatila manija skidanja, a kad smo skinuli Jasminu, nekako je nestao i tvoj RE2.

2. Imamo trajne namjere. Pogotovo kad slučajno izostavimo pokoje slovo ili broj iz onih silnih šifri. Moš' si mislit kako ćete nas tek onda spominjat...

3. Za pretplatu samo nazovi Tisak, odjel pretplata, tel. 3641226 i reci im da si dobar i pristojan i da ih nećeš rezat nožem... P.S. Pošto prvi broj?

## Edin kutak

I da, dogodilo se i to, ponovno se javlja ISS Bjelovar! Ne možete zamisliti kako mi je bilo drago kad sam u Jutarnjem ugledao najavu za novi PSX, pao mi je kamen sa srca.

Pazite ovo, u vrijeme vašeg razdoblja "posta" kupio sam PSM i primijetio veliku količinu loših komentara na vaš račun. E, ne može to tako, poslao sam im



pismo, nahvalio vas (to su većinom izrezali) i zamislite, dobio sam igricu! Nemojmo biti grubi, dečki i cure se trude, ali ipak su za klasu lošiji od legendarnog PSX-a (nešto me ovdje podsjeća na rivalstvo ISS-a (PSX) i FIFE (PSM), a pravi igrači znaju tko je tu pobjednik).

Uglavnom, izdajica nisam (ipak sam dobio igricu jer sam vas nahvalio), a vrlo mi je drago

da vas mogu ponovno čitati. Drži nas u toku događaja i PSM, ali nema ono nešto (mislim da bi to trebala biti duša). Tek sam sada zapravo shvatio koliko ste dobri, duhoviti i zanimljivi, ni uz jedan se časopis čovjek ne može nasmijati i zabaviti kao uz PSX! Molim vas, nemojte više raditi onakve dugačke stanke jer biste mogli ostaviti trajne posljedice na mentalno zdravlje nas čitatelja PSX-a! I još nešto, u Bjelovaru se također već mjesec-dva igra japansko-engleski ISS Pro Evolution 2 (pravim nazivom Winning Eleven 2000), europska verzija još nije stigla do nas, tako da to nije samo u Hercegovini!

Evo to je to, znajte da vas Bjelovar, ni ja, nismo zaboravili!

P.S. Moja ponuda za "prijateljsku" partiju ISS-a (novog) još uvijek ponosno stoj! Pozdrav cijelom PSX teamu, pogotovo ISS-ovcima Dariju Zrnu, Ixi i Uči Velika pusa Nevenki (to vi obavite umjesto mene)!

P.S.S. Dijelim Darijevu žalost zbog "rezanja" Mbominih ocjena u novom ISS-u, ali realno gledano nije ih baš zaslužio (inače ja sam se prebacio na Argentinu s 3 napadača, pokušajte!)

Pozdravlja vas Edo iz Bjelovara, vjerni ISS-ovac i PSX-ovac

☺ Kako bi ijedan broj prošao bez našeg Ede! Hvala na pozdravima, puse sa zadovoljstvom isporučene.



# Novi broj u prodaji!

# HACKER

ČASOPIS ZA PC IGRE

Novi broj donosi recenzije najnovijih hit igara:

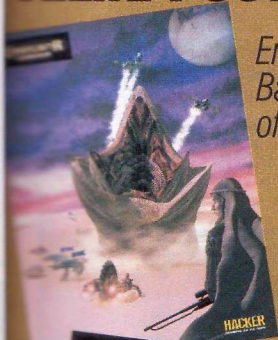
*Severance: Blade of Darkness, Clive Barker's Undying, NBA Live 2001, America, Europa Universalis, Nascar Racing 4...*

U ovom broju donosimo poseban prilog o X-boxu - Microsoftovoj igraćoj konzoli budućnosti!



## POKLON

SVAKOM ČITATELJU!  
VELIKI POSTER



*Emperor:  
Battle  
of Dune*

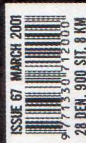
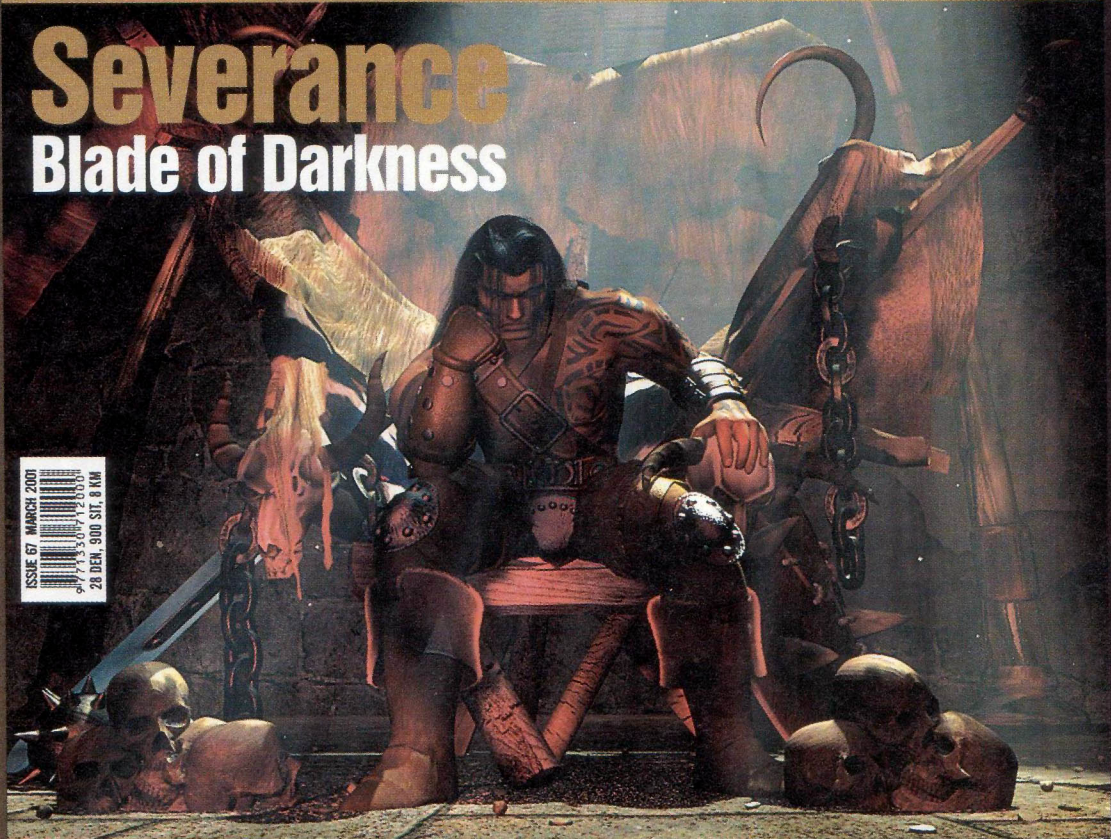
VELIKI POKLON POSTER Emperor: Battle of Dune i Severance: Blade of Darkness

# HACKER

BROJ 67 OŽUJAK 2001. CIJENA 32.90 KN

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

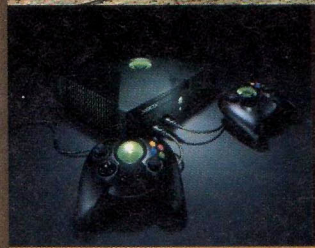
## Severance Blade of Darkness



*Severance:  
Blade of Darkness*

## Posebni prilog X-box

Zašto ćete iduće godine gledati u križ



## Prvi prikaz Emperor Battle of Dune

Osvoji napokon tu planetu!

U OVOM BROJU

**Najavljujemo:** Summoner, Operation Flashpoint, Cossacks: European Wars, Wiggles, The Moon Project, Wizardry 8  
**Prvi prikaz:** Emperor: Battle of Dune **Recenzije:** Severance: Blade of Darkness, Clive Barker's Undying, America, Evil Island, Europa Universalis, NBA Live 2001, NASCAR Racing 4, Pizza Connection 2. **Helpine:** Escape From Monkey Island

# Novi broj Hackera potraži kod svog prodavača novina!



# novosti

Iako je iz mjeseca u mjesec broj najava i kvalitetnih igara za PSone sve manji, unatoč davnim Sonyjevim izjavama da neće zaboraviti ni njegove vlasnike po izlasku PS2, ipak je najviše novosti i ovaj put upravo o njemu. Iz provjerenih izvora saznajemo da se broj PS2 konzola u Hrvatskoj stalno povećava pa se nadamo da ste je i vi nabavili. U našem su uredništvu trenutačno 4 i tu brojku kanimo povećavati, no to ne znači da nećemo prenositi novosti o PSone konzoli... sve dok ih ima

## MILA PROTIV ZOMBIJA

Velikoekransko utjelovljenje *Resident Evila* je sve bliže. Redatelj budućeg filma je Paul Anderson (*Mortal Kombat*), a glavnu ulogu tumači svima mila Mila Jovovich, uz asistencije svima drage Michelle Rodriguez. Radnja će se, navodno, odvijati oko poludjelog superračunala koje će znanstvenike iz pripadajućeg labosa pretvoriti u hodajuće mutante. Djevojke će im rado pomoći u odlasku na onaj svijet, a producerska kuća Constant Pictures još nije objavila datum premijere filma. *Resident Evil the Movie* se snima u Berlinu. (ar)



## LEGO MEDIA INT LEGO ISLAND 2

### LEGOLJUPCI, POLUDITE!

Novi igra lego-tematike uskoro će se pojaviti na PSone konzoli. *Brickstar's Revenge* bit će namijenjena ponajprije mladim igračima koji će u ulozi raznosaa pizza imena Pepper morati spriječiti zlog Brickstara da razgradi *Legu Island*. Igra bi trebala sadržavati više od 18 minigara i više od 50 lego-likova.



## AGATEC COOKIE AND CREAM PS2

### ZA BOLJU PRSTOBOLJU

Unatoč činjenici da je riječ o šarenoj igrici u kojoj vam je zadaća izbjegavati prepreke i skakućući dovesti dva zečića do kraja nivoa, C & C bi mogla biti jedna od najinventivnijih ovogodišnjih igara za PS2. Naime, za razliku od svih dosadašnjih naslova, ovaj vas tjera da odjednom vodite dva lika - svaki s jednim analognim stickom! Ekran je

podijeljen po sredini, na jednoj je strani Cookie (zec), a na drugoj Cream (zečica). Cilj vam je da oboje u zadanom vremenu dođu do kraja nivoa, no pritom si moraju pomagati i izbjegavati zamke. Igra će, čini se, biti iznimno zanimljiva te dokazati da PS2 ne donosi samo napredak u grafici, nego i u novim stilovima, tj. načinima igranja.





LUCASARTS ESCAPE FROM MONKEY ISLAND PS2

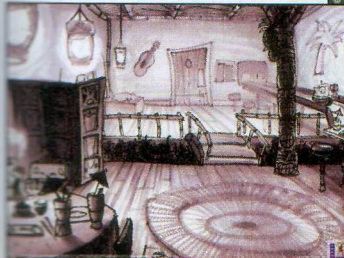
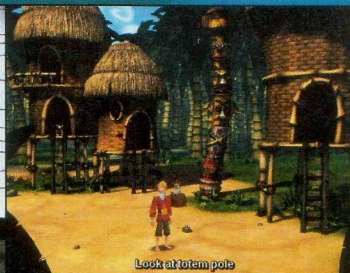
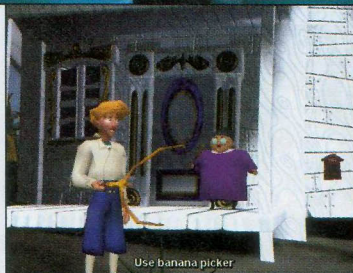
## SPREMNI ZA AVANTURU



Što rekli - ne porekli. Ako se sjećate, u prošlom smo broju objavili glasinu o mogućnosti da četvrti nastavak *Monkey Islanda* stigne na PS2 i - evo ga. LucasArts je objavio slike i detalje o naslovu za koji s pravom možemo očekivati da će biti hit.

*Monkey Island* serijal, započet prije desetak godina, sastoji se od triju iznimno zabavnih i smiješnih point-and-click avantura koje prate dogodovštine Guybrusha, mladića koji želi postati gusar, i njegovu borbu s duhom-gusarom LeChuckom. Guybrush i njegovu ženu Elaine očekuju peripetije i u ovom nastavku, a LeChuck je, čini se, zasad ispao iz priče.

*Escape From Monkey Island* imat će lude zagonetke, po kojima je serijal i poznat, te iznimno humorističnu priču i tekst koji izgovaraju profesionalni glumci. Grafički će biti sličan prošlom nastavku na PC-ju, što znači vrlo šaren i neozbiljnog stila crtanih filmova. Igra se očekuje uskoro, što će konačno popuniti prazninu u žanru point-and-click avantura za PS2.



## ŠUŠU

O čemu se šušalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

## Onimusha 2 full 3D?

Za razliku od *Resident Evil* serijala i prvog nastavaka *Onimusha* serijala, *Onimusha 2*, na kojoj Capcom već punom parom radi, mogla bi u cijelosti biti 3D, tj. neće se odvijati u prerenderanim lokacijama. Je li ta vijest istinita, ne zna se. Naime, Capcom se zasad izjasnio, doduše poprilično šture, samo o priči igre.

⊗ Odluči li se Capcom za potpuni 3D, trebat će mu mnogo više vremena da dostigne količinu detalja i kvalitetu *Onimusha*, a i broj poligona po liku mogao bi biti manji. Za sve to treba i vremena i novca, a i *Onimusha* je tek izašla pa nitko ne očekuje tako brzo novi nastavak.

## Mortal Kombat 5 na PlayStationu?

Midway, tvrtka poznata po kreiranju arkanidnih strojeva, povlači se iz tog posla nakon loše dočekanе prezentacije na ATEI Trade Showu u Engleskoj. Ipak, još se uvijek šuška o petom nastavku njihove poznate tučnjave *Mortal Kombat* koja bi trebala zaživjeti na nekoj od igračih konzola. Posljednja je vijest da bi to mogao biti PS2.



⊗ Vrlo vjerojatno. Kad ti neki posao propadne, okreni se onom što znaš da će te izvući - a *Mortal Kombat* se oduvijek dobro prodavao na igračim konzolama.

## DVD upgrade putem Interneta

Šuška se da Sony planira omogućiti upgrade drivera za DVD putem Interneta i to - besplatno. Trebala bi to biti jedna od prvih usluga koju će moći koristiti svi vlasnici PlayStationa 2 povežu li se s 'mrežom svih mreža'.

⊗ Znali smo da će Sony omogućiti upgrade DVD drivera, jer je jedan od osnovnih načina da se ljude na nešto nagovori pokazati im koliko će korist od toga imati. Dakle, želite li nove drivere, kupite modem za PS2.

## PS2 emulira Dreamcast?

Priča se da će Sony uskoro izdati Dreamcast emulator koji će omogućiti igranje DC-igara na PS2 konzoli.

⊗ S obzirom na vijesti o dogovoru Sonyja i Connectixa (mogli ste ih pročitati na ovim stranicama), takvo što bi doista moglo biti istina. No, tu postoje brojni problemi, a najmanji zacijelo nije specijalan format zapisa što ga Sega koristi na DC-diskovima.



UBI SOFT CONFLICT ZONE PS2

# RATUJ, ALI PAZI NA IMAGE!

Ubi Soft nam za ljetno sprema igru čiji žanr zasada na PlayStationu 2 gotovo i ne postoji. Riječ je, dakako, o strategiji u stvarnom vremenu, i to ne bilo kakvoj. Naime, uz standardnu borbu protiv suprotne strane, ovaj ćete put morati paziti i na svoju političku popularnost. Naime, o količini popularnosti koju uživate ovisi potpora u novcu, ali i raspoloživost naoružanja.

Iako je riječ o strategiji u stvarnom vremenu koja na prvi pogled sliči na sve dosadašnje igre tog žanra, mnogi su elementi na koje smo navikli prilično izmijenjeni. Usto, ne samo da će suprotnom stranom upravljati vrlo jaka umjetna inteligencija nego će svaka jedinica imati svoju umjetnu inteligenciju, tj. slobodu u ograničenom području. To, primjerice, znači da će jedinice samostalno reagirati kad su napadnute, povlačiti se ili

uzvraćati napad prema unaprijed određenim kriterijima. Sve u svemu, osim već najavljenog Age of Empires 2, na PlayStation stiže još jedan RTS, čime će ovaj dosad ovdje neiskorišteni žanr konačno dobiti dostojne predstavnike.

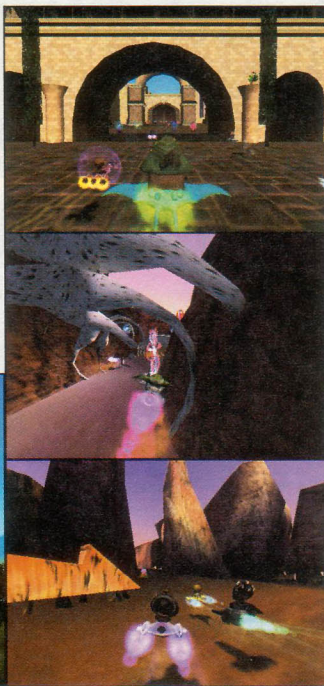


LUCASARTS STAR WARS: BOMBAD RACING PS2

## ŠTO JE TO "BOMBAD"?

Karting utrke su postale standard za svaku tvrtku koja ima neku popularnu licenciju i ne pada joj na pamet kako je iskoristiti. Posljednja u nizu je Star Wars licencija koju će Lucas Arts iskoristiti za karting utrke namijenjene mlađim igračima PlayStationa 2, Dreamcasta i PC-ja. U ulozu poznatih likova iz filma, kao što su

Yoda, Anakin Skywalker, Jarjar Binks, Darth Maul, Sebulba i drugi, utrkivat ćete se u malim vozilima po lokacijama koje bi trebale prikazivati ili barem podsjećati na predjele viđene u Star Wars filmovima. Koliko će igra biti zabavna, ovisi o dobi igrača, no zbog šarene grafike i popularnih likova sigurno će se dobro prodavati.



**ZIP drive za PS2** ▶ U izjavi na Game Developers Conference predstavnik poznate hardverske tvrtke Iomega najavio je proizvodnju ZIP drivea za PlayStation 2. Specijalan PS2 model, koji će se na konzolu priključivati putem USB-konektora, bit će u prodaji krajem godine, a moći će se koristiti PC-modeli ZIP drivea koji imaju USB-priključak. Iomega će za nekoliko mjeseci svim proizvođačima softvera za PlayStation 2 ponuditi alate kojima će moći svoje igre prilagoditi za sni-

manje i učitavanje pozicije sa ZIP drivea. Osim snimanja velikih količina podataka, taj će uređaj olakšati razmjenu snimljenih pozicija - kako razmjenom ZIP-disketa, tako i putem Interneta. Za one koji ne znaju, ZIP drive je uređaj koji može čitati i zapisivati podatke na ZIP-diskete, velike poput standardnih 3.5" disketa sa zapreminom od 100 MB.

**I PSone dobiva svoj Twisted Metal** ▶ Usporedo s Twisted Metal Black, četvrtim nas-

tavkom poznatog serijala automobilske borbe namijenjenom za PS2, izrađuje se i peti nastavak, namijenjen vlasnicima PSone konzole. Igra čije ime još nije određeno bit će namijenjena mlađoj publici pa će tome biti prilagođen i stil vozila, oružja i arene u kojima ćete se boriti. Likovi će također biti djeca nacrtana u stilu crtanih filmova, a unatoč činjenici da je igra namijenjena mlađim igračima, moći će se pohvaliti pozamašnim brojem od 20-ak arena i jednako

WILD THINGS PSONE BATTERY PACK

## PSone konačno mobilan!

Wild Things, proizvođač hardvera čiji se PSone monitor vrlo dobro prodaje, objavio je da će uskoro na tržište pustiti PSone battery pack - uređaj koji će omogućiti napajanje konzole bez priključivanja na električnu mrežu.

Nažalost, stvar je velika poput ragbijaške lopte, što znači da osim konzole i monitora morate vući još jedan veliki komad hardvera. Zahvaljujući mogućnosti da se napuni pomoću upaljača za cigarete u automobilu ili jednostavnim priključenjem na električnu mrežu, battery pack pruža dovoljno energije za trosatno neprekidno igranje.

Wild Things je osim tog uređaja najavio i specijalne slušalice te povećalo koje se postavlja na PSone monitor da bi slika bila veća i jasnija. Ukratko, neizostavna oprema za ovogodišnje ljetovanje.



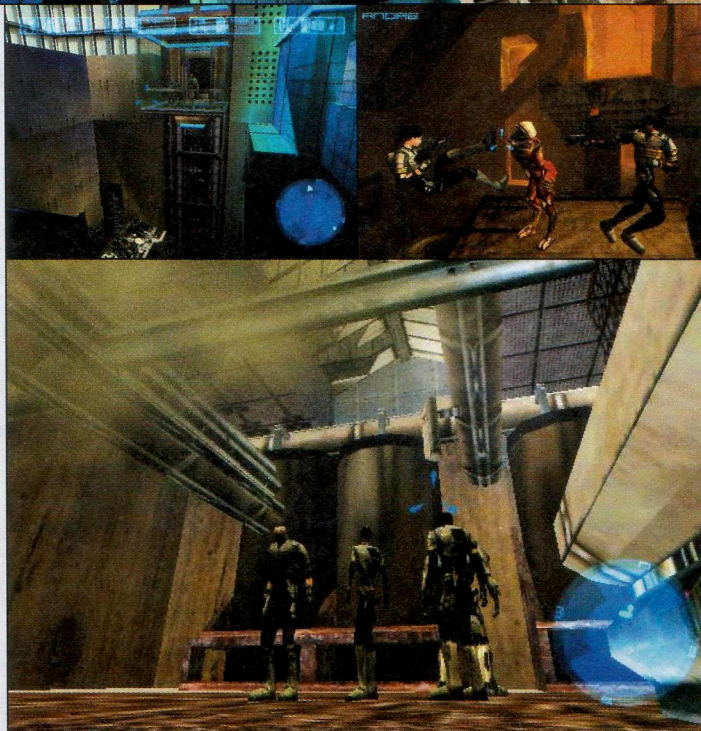


EIDOS PROJECT EDEN PS2

# AKCIJA AUTORA TOMB RAIDERA



Ako se sjećate, ovu smo igru davno spominjali kao Eidosov pokušaj da ponovno napravi hit poput Lare. Isti ljudi koji su kreirali prvi *Tomb Raider* na PS-u stvaraju i *Project Eden* - akcijsku igru u kojoj igrač upravlja skupinom likova za koju mnogi tvrde da bi mogla biti jedan od najprodavanijih ovogodišnjih naslova za PS2. Iako je najavljena za ožujak, odgođena je za svibanj da bi autori mogli unijeti još nekoliko poboljšanja. Riječ je samo o nekoliko grafičkih detalja iako i ono dosad viđeno izgleda izvrsno. U *Project Edenu* moći ćete upravljati svim likovima te im zadavati specifične zadatke jer je to prijeko potrebno pri rješavanju problema - neće svi biti temeljeni na čistoj akciji, nego će sadržavati i strateške i taktičke elemente. Iako futurističnog stila, igra ne bi trebala previše podsjećati na mračne cyberpunk naslove - uostalom, pogledajte slike.



toliko vozila. Izlazak je najavljen za jesen ove godine, a uskoro bi se trebale pojaviti i prve slike na kojima ćemo vidjeti što to znači prilagoditi tako agresivnu razbijačku igru mlađem uzrastu. **Otkazan Dreamland Chronicles** ► Nasljednik popularnog X-COM: UFO otkazan je zbog nedostatka novca. Unatoč činjenici da je igra lijevo napredovala (prije nekoliko brojeva objavili smo neke vrlo dobre slike), Batsheda Softworks odustao je od izdavanja igre, a Mythos Games,

tvrtka koja je igru kreirala, nema novca za sklapanje ugovora s nekom drugom izdavačkom kućom. **Robi, dodaj mi kontroler!** ► Iako ova vijest nema (gotovo) nikakve veze s igrama, možda će vas zanimati jer ima sa Sonyjem. Naime, najavljen je novi inteligentni robot, nasljednik Sonyjevog psića robota Aiboa. Robot radnog imena SDR-3X bit će visok oko pola metra i humanoidnog oblika. Opremljen superiornom umjetnom inteligencijom i iznimno dobrog balansa, SDR će

moći slušati ograničene naredbe i hodati ukoliko izbjegavajući prepreke. Zainteresirani ste za malog kućnog pomagača? Strpite se, uskoro kreću u masovnu proizvodnju. **PSone paket** ► Sony planira do kraja godine tržištu ponuditi i svoju inačicu LCD-ekrana za PSone, no samo u kompletu s konzolom. Na taj će način vjerojatno pokušati zaštititi svoje tržište od drugih proizvođača LCD-ekrana koji su svoje proizvode vrlo uspješno već pustili u prodaju.

## ŠUŠU

O čemu se šušalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

### Otkazan Big Wave Surfing

Iako nije službeno objavljeno, čini se da je Acclaim otkazao svoju surfersku simulaciju *Big Wave Surfing*.

⊗ Ništa čudno znamo li koliko je loše prošao *Surfing H30*, čime je dokazano da takve igre treba dobro osmisliti želi li se na njima zaraditi.

### U pripremi Wild Arms 3

Dobili smo nepovjerenu vijest da Sony kreira za PlayStation 2 treći nastavak popularnog RPG-a *Wild Arms*.

⊗ Dobro.

### Plavi zubi na PS2?

Prema vrlo zanimljivim i nepovjerenim vijestima, Sony razmatra mogućnost da za PlayStation 2 kreira cijelu liniju Blue-Tooth kompatibilnih proizvoda (kontrolera, tipkovnica, miševa...) koji bi mogli međusobno bežično komunicirati.

⊗ S obzirom da je Blue-Tooth standard sve popularniji, ta je ideja vrlo zanimljiva - trebao bi samo Blue-Tooth adapter za PS2 i konzola bi mogla komunicirati s gomilom uređaja - od mobilnih telefona do fotoaparata. Nadamo se da je vijest istinita.

## Modem + browser = paket

I-O Data je u suradnji s tvrkom Ergo Soft u prodaju pustio proizvod namijenjen umrežavanju japanskih vlasnika PS2. Riječ je o modemu s kojim dolazi i EGBrowser, preglednik WWW stranica. Iako još nisu najavljeni naslovi igara koje će podržavati igranje preko tog modema, u I-O Data se nadaju da će biti kompatibilan sa svim online PS2 igrama.



STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...



BULLFROG **QUAKE 3** PS2

# JOŠ SAMO MALO



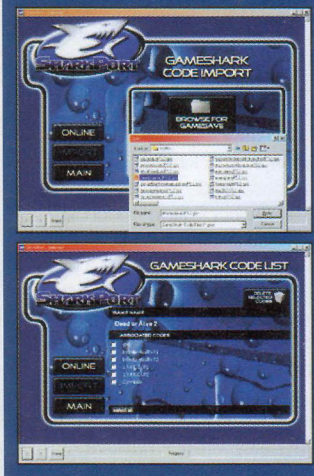
Evo nekoliko novih slika iz inačice igre *Quake 3* za PlayStation 2 koja bi se uskoro trebala završiti na našim konzolama. Što se tiče detalja, znamo vrlo malo ili vrlo mnogo - ovisi kako gledate. Naime, što se uopće o *Quakeu* treba znati osim da će biti krvava zabava od jutra do mraka. PS2 inačica ima 3 načina multiplayer igranja - Capture the Flag, Deathmatch i Elimination, no, nažalost, bez mrežne podrške. Moći će se ipak igrati učetvero na jednom ekranu, što je i na *Quakeu 2* bilo vrlo dobro. Nadamo se da 36 arena, mnoge kreirane ekskluzivno za PS2, neće biti premalo ni najizbirljivijim igračima, s obzirom da će biti mnogo veće od onih na PlayStationu. Kao što je najavljeno, inačica za PS2 imat će i mogućnost samostalnog igranja - moći ćete razvijati svoj lik koji poslije možete koristiti u multiplayeru, ali još uvijek nije poznat način na koji ćete to činiti. No, saznat ćemo uskoro jer bi se igra na tržištu trebala pojaviti početkom travnja.

## INTERACT SHARKPORT Nije Dex, nego Shark!

InterAct, poznati proizvođač dodatnog hardvera za PS2, objavio je da će se uređaj za transfer snimljenih pozicija s PlayStationa 2 na PC zvati SharkPort, a ne DexPort kako je prije spominjano. Uređaj će se sastojati od jednostavnog kabela koji će omogućavati spajanje PS2 konzole s PC-jem i softvera koji će omogućavati transfer podataka - i to ne samo snimljenih pozicija nego i GameShark šifri koje ćete moći skinuti izravno s Interneta u svoju



GameShark2. Pozicije prebačene na PC moći će biti uskladištene, da bi se oslobodilo mjesto na PS2 memorijskoj kartici, ili razmjenjivane putem Interneta. Cijena uređaja bit će oko 30 \$, a na (američko) tržište stiže tijekom travnja.



INFOGRAMES **LOONEY TUNES SHEEP RIDER**

# TO JE VUK, TO JE VUK!

Sretni smo što možemo objaviti da Infogramesova igra rađena prema poznatom crtanom filmu, ali pod drugim imenom nije završila u košu, nego je gotovo spremna za izlazak na tržište. Radno ime "Sheep, Dog and Wolf" nije prošlo, a ni novo ništa

bolje ne prikazuje smisao igre koja ne bi trebala biti arkada uobičajenog stila. Naime, u igri preuzimate ulogu vuka i morate se služiti svim trikovima iz poznatih crtanih filmova (padajući sef, rakete, različiti ACME-strojevi) da dođete do ovce koju čuva opas-

ni pas čuvar. Osim lijepih melodija i šarenih pozadina, igra je prepuna šaljivih animacija, stoga će se sigurno svidjeti svima koji vole Looney Tunes crtane filmove. S obzirom da u njima vuk nikad ne pobijedi, možda uspijete ispraviti povijesnu nepravdu.



**Silent Hill 2 - prva igra koja koristi S-FORCE** ► Na nedavnoj konferenciji za tisak Konomi je objavio da će nastavak ultrapopularne horor-igre *Silent Hill* koristiti Sonyjevu specijalnu S-FORCE zvučnu tehnologiju. Ona omogućava reprodukciju 3D-zvuka pomoću običnog stereo TV uređaja, a *Silent Hill 2* za PlayStation 2 će biti prva igra koja će koristiti taj način reprodukcije. Kako će se najveći dio radnje *Silent Hilla 2* odvijati u maglom zavijenom gradiću, smjer iz kojeg zvuk dolazi

mного će pridonijeti atmosferi i realizmu igre. **Je li piratima odzvonilo?** ► Nelegalno kopiranje igara sve je veći problem za proizvođače, stoga se stalno istražuju novi načini za suzbijanje piratstva. Tako je Sony najavio da će mrežne igre za PlayStation 2 imati specifičan kod koji će biti ključni element u novoj shemi zaštite. Naime, kad se igrač priključi na mrežu, igra će stupiti u vezu sa Sonyjevim autorizacijskim serverom. Na još nepoznat način server će odlučiti je li riječ o origi-

nalu ili kopiji. Zaključili da je riječ o kopiji, onemogućit će igranje. Takav bi sustav trebao svoju punu snagu zaštite pokazati tek za godinu dana, kad se pretpostavlja da će većina PS2-igara imati online komponentu. Drugačiji način zaštite razvio je Codemasters i odmah ga primijenio u svojoj igri *LMA Manager 2001*. Igra će, zapravo, sama sebe mijenjati ako je riječ o nelegalnoj kopiji. Modifikacija je takva da će se igra moći igrati, no to će postati frustrirajuće

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...



SCEE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001 PS2

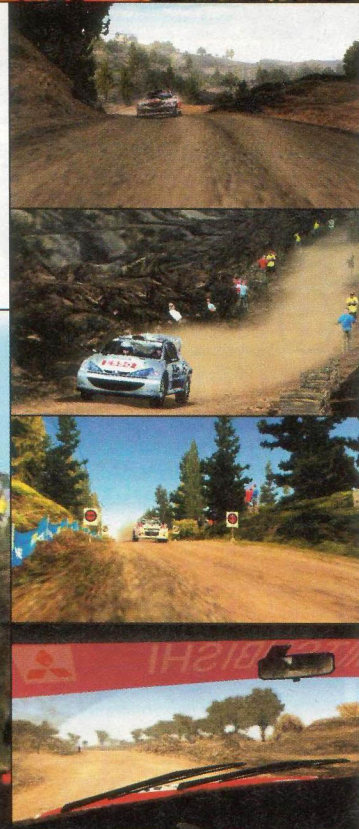
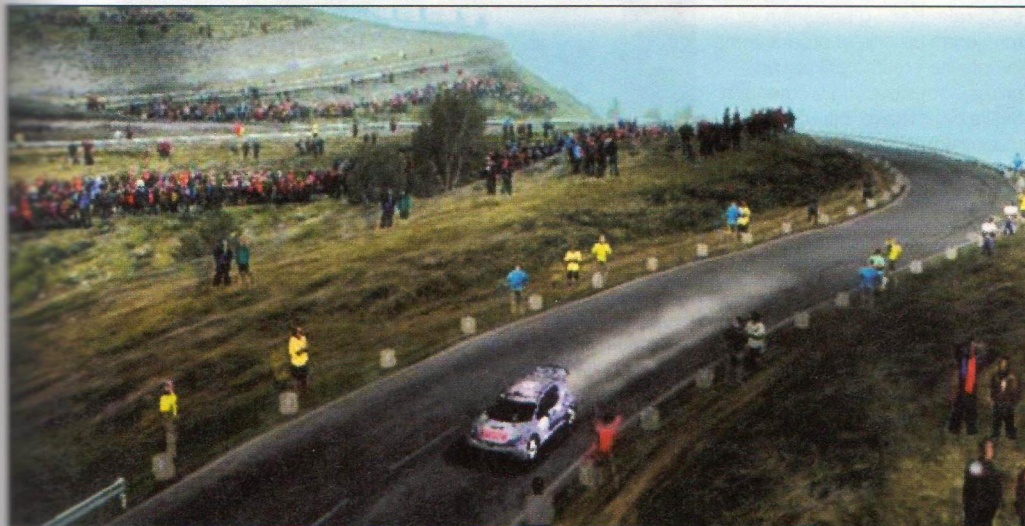
## COLIN MCRAE DOBIVA KONKURENCIJU



Nakon licencije za *Formulu One 2001*, čini se da je Sony "u paketu" kupio i svoju prvu licenciju svjetskog rally prvenstva. *World Rally Championship 2001* bit će prva rally simulacija na PS2, a SCE nije htio vrijeme i novac za stvaranje tog već iznimno kvalitetnog naslova. Osim licenciranim imenima vozača i suvozača, momčadi i

staza, *WRC2001* se diči novorazvijenim engineom koji pokreće virtualni automobil po dionicama diljem svijeta. Algoritmi će uzimati u obzir podatke s čak deset točaka na modelu kako bi stvorili što vjerniji osjećaj vožnje (GT3 ih zasad ima "samo" 6). No, prava iznenađenja igra skriva u grafičkom engineu. Konfiguracija terena je snimljena satelitom, a

teksture su digitalizirane prema snimkama stvarnog okoliša. Svakom će automobilu unutrašnjost biti izmodelirana u 3D-u, kretnje vozača i suvozača će biti animirane, a gledatelji će se "vrtjeti" kao MPEG-filmić unutar slike (poput pozadina u *Fear Effectu*). Sva ta i još mnoga druga iznenađenja dočekat ćemo, kažu u Sonyju, već početkom ljeta. (ar)



na različite načine - sposobnosti igrača padaju tako da je nemoguće završiti prvenstvo. Takav sustav zaštite onemogućuje piratima i kupcima da znaju kako će se kopirana igra ponašati, pa se u Codemastersu nadaju da će biti mnogo manje motiva za kopiranje. Simon Prytherch, producent *LMA Managera 2001*., rekao je da je to prva stvar koja bi doista mogla utjecati na smanjenje velikog problema koje izdavači PlayStation igara imaju s nelegalnim kopiranjem njihovih proizvoda.

## Sony i Connectix zakopali ratnu sjekiru

► Sony Computer Entertainment je povukao sve optužbe podignute protiv tvrtke Connectix Corporation zbog njihovog softvera pomoću kojeg se na PC-ju i Macintoshu mogu igrati PlayStation igre. To je posljedica potpisivanja ugovora kojim su Sonyju pripala sva prava na emulacijsku tehnologiju koju je razvio Connectix, dok Connectix smije svoj softver prodavati do kraja lipnja ove godine. U ugovoru se spominje i mogućnost suradnje

dviju tvrtki na daljnjim projektima emulacija, no ništa više nije rečeno. Da nagađamo?

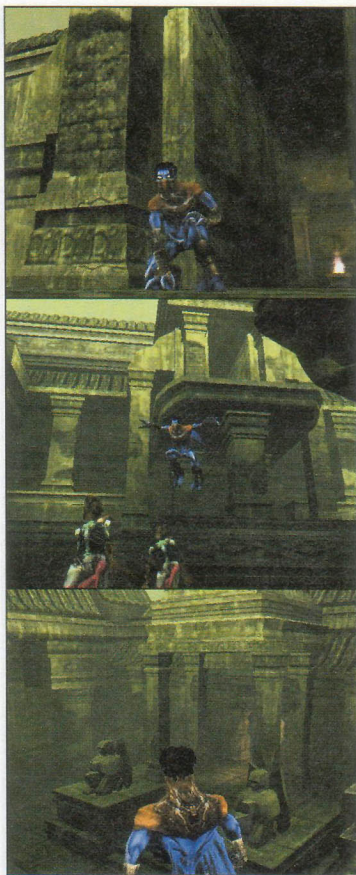
**MGS2 sigurno u 2002.** ► Iako smo se potajno nadali da ćemo još ove godine zaigrati u ulozi Snakea njegovu novu avanturu, Konamijev predstavnik za tisak je izjavio da će *MGS2* biti u prodaji istog dana na svim tržištima (Japan, Europa i Amerika) - a do tog je dana "najmanje godinu dana". Zašto? Kako? Pa demo je savršen! Ahhh, što se može....

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...



**CODEMASTERS SOUL REAVER 2 PS2**

# IPAK EKSKLUZIVNO ZA PS2



**N**e samo da imamo nove slike nastavka Razielovih pustolovina nego imamo i zanimljivu vijest da je otkazana Dreamcastova inačica *Soul Reaver 2*, stoga će ta igra izaći samo na PS2 (iako se šušalo da bi mogla doći i na X-boxu). U drugom će nastavku igrač ponovno preuzeti ulogu oživljenog vampira Raziel i putovati u prošlost ne bi li shvatio neke činjenice koje su ostale nerazjašnjene u *Soul Reaveru*. Igra bi trebala ponuditi lokacije iz prethodnih dviju igara, kao i mnogo poznatih likova i događaja koje ćemo sada gledati iz novog kuta. Mnogo starih elemenata - kao Razielov mač, teleportacijski portali i drugo - isti su kao u prvom nastavku *Soul Reavera*, no Codemasters je obećao unijeti i gomilu novih usporedno s usavršavanjem vizualnog dijela igre u skladu s velikim mogućnostima PS2.


**ELECTRONIC ARTS MEDAL OF HONOR / FIGHTER COMMAND PS2**

# OBA SU PALA!

**O**božavatelji *Medal of Honor* dugo su čekali ovu vijest - nastavak ovog popularnog FPS-a izaći će na PlayStationu 2. No, to nije sve! Naime, Electronic Arts najavio je još jednu igru slične tematike, ali ovaj put riječ je o simulaciji letenja. *MOH Frontline* će biti standardna FPS-igra u kojoj će igrač ponovno voditi Lt. Jimmy

Pattersona kroz užase 2. svjetskog rata. Kao i u prijašnjim igrama, jedan od ciljeva producenata je detaljno i realno prikazivanje oružja i odjeće iz tog vremena, a misije će, dakako, biti uzbudljive i raznovrsne. Grafika će biti znatno bolja nego u PS-inačicama pa će se tako, primjerice, svaki lik sastojati od 2400 poligona, što je desetorostruko više negoli u pri-


**Fighter command**

**Medal of Honor**

jašnjim nastavcima. Druga igra, *MOH Fighter Command*, također se bavi 2. svjetskim ratom, ali iz ptičje perspektive. Naime, riječ je o simulaciji letenja u kojoj će igrač upravljati originalnim modelima zrakoplova iz tog vremena i letjeti u misijama kreiranim prema stvarnim događajima. Bit će tu svega, od zračnih borbi protiv

neprijateljskih zrakoplova do bombardiranja, bacanja torpeda i spasilackih misija. Igra će imati i multiplayer opcije - udvoje ćete moći letjeti i boriti se, ili podijeliti mjesta u istom zrakoplovu - jedan će igrač biti pilot, a drugi repni mitraljezac. Dakako, svaka dobra vijest ima i nešto loše - naime, obje igre stižu tek dogodine.

**Superčip za PlayStation 3?** ▶ IBM, Sony i Toshiba potpisali su ugovor o suradnji na proizvodnji superčipa pod nazivom "Cell", čija će snaga biti jednaka procesorskim mogućnostima nekih superračunala. Zasad nije potvrđeno u koju će se svrhu koristiti, no John Kelly, potpredsjednik IBM-a zadužen za tehnologiju, je izjavio da ugovor predviđa njegovu proizvodnju u nekoliko desetaka milijuna te da će se na tržištu naći 2004. To su otprilike brojke koje odgovaraju prodaji igračih

konzola, a vrijeme odgovara najavljenom dolasku PlayStationa 3. Sve zajedno je još znakovitije znamo li da su Toshiba inženjeri kreirali Emotion Engine - osnovni čip PS2, a IBM-ov posljednji sličan projekt bio je proizvodnja procesora za Nintendov GameCube. Osnovne značajke čipa otkrivene u izjavi za tisak navode na zaključak da će on biti oko 200 puta moćniji u procesiranju podataka od današnjih konzola za igru.

**Nasilje u medijima ipak značajno** ▶

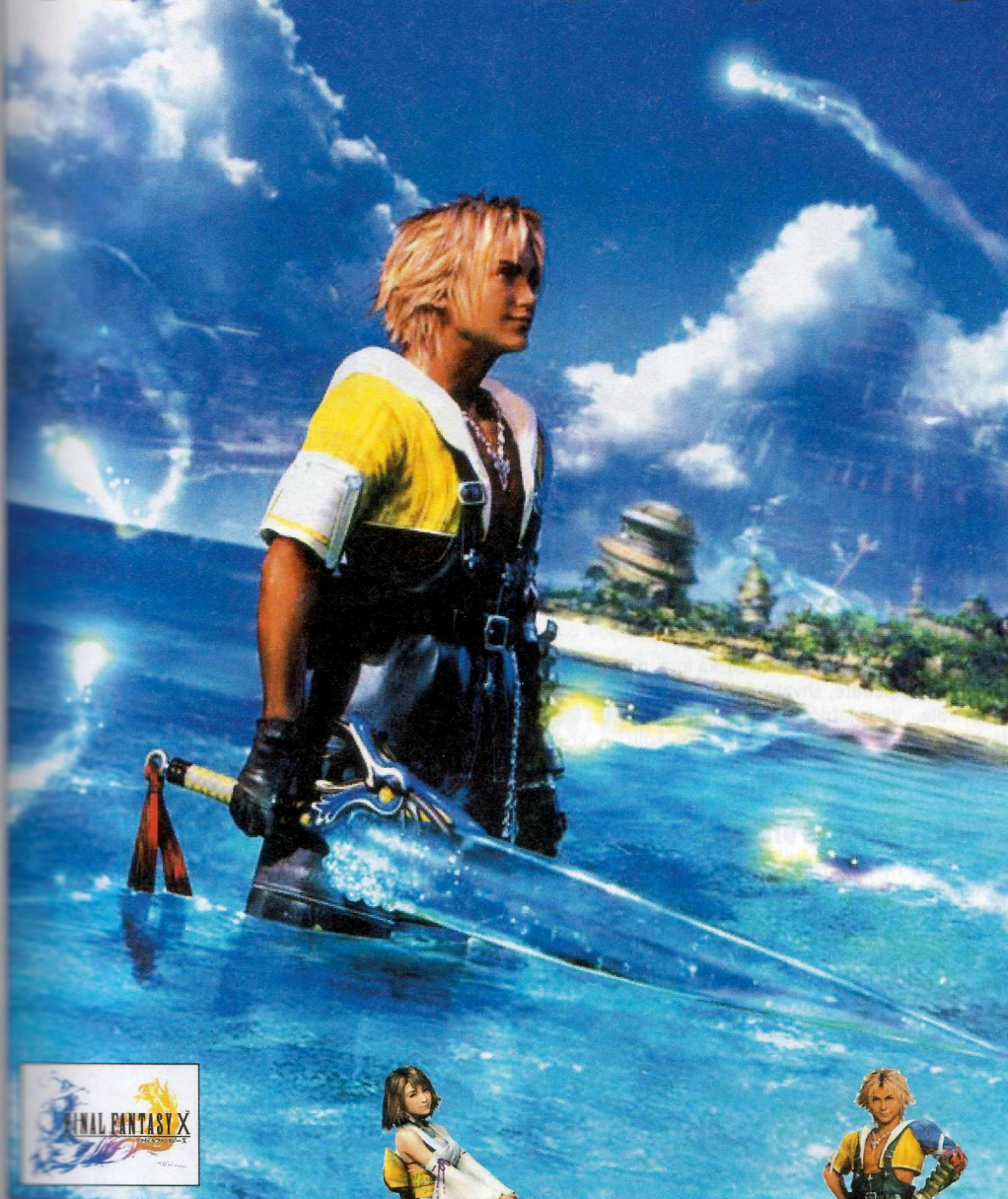
Najnovija istraživanja provedena na sveučilištu Stanford dokazuju da izloženost nasilju u medijima i videoigrama čini ljude, osobito djecu, nasilnijima u stvarnom životu. Zaključak je donesen na temelju istraživanja provedenog s 192 djeteta, a dobiveni bi rezultati trebali biti potvrđeni istraživanjem koje će obuhvatiti 12 škola. Hoćete li ovaj članak pokazati roditeljima prije nego ih zatražite da vam kupe novi *Resident Evil*?

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...



SQUARESOFT FINAL FANTASY X PS2

## JUBILARNO DOBRO



Iako su detalji desetog nastavka Squareovog RPG-serijala još uvijek nedostupni, zasad možete uživati u slikama i pojedinostima koje smo uspjeli saznati.

Glavni će se likovi vjerojatno zvati Tidus i Yuna. On je sportaš koji se bavi podvodnim sportom blitzballom (tj. vjerojatno će

biti borac), a ona je kćerka High Summonera Braska (jednom riječju - čarobnica).

Osim podataka o likovima, Square je potvrdio da će govor biti digitaliziran, po prvi put u FF-serijalu.

Radi se također i na novom sustavu kojim će se animirati



lica likova da bi u real timeu bile prikazane njihove emocije.

I karta će svijeta biti izmijenjena, no još nije poznato kako.

Nažalost, još uvijek nije poznato kad će igra izaći u Europi, ali vjerujemo da će se to dogoditi ubrzo nakon japanske premijere (ondje je najavljena za proljeće).



### Potvrđen Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Nakon dužeg nagađanja, Revolution software je potvrdio da je počelo razvijanje trećeg nastavka ultrapopularnog Broken Sword serijala. Igra bi trebala izaći 2002. g., a u planu su inače za PlayStation 2, X-box i PC. Iako su detalji o igri još vrlo šturi, zna se da će glavni likovi ponovno biti George Stobbart i Nico, te da će susresti mnoge stare poznanike iz prijašnjih nastavaka. Prve slike iz igre očekuju se u travnju

pa ćete o njoj sigurno još čitati na ovim stranicama prije negoli dođe u trgovine.

### Square najavio Final Fantasy XII

Predsjednik Squarea Hisashi Suzuki je na nedavnoj tiskovnoj konferenciji održanoj u Japanu između ostalog objavio da tvrtka radi na dvanaestom nastavku popularnog RPG-serijala koji bi trebao izaći na PS2. Iako datum izlaska nije objavljen, saznali smo da na igri rade Yasumi Matsuno (*Final Fantasy Tactics*, *Vagrant Story*) i Hiroyuki Itou

(*Final Fantasy IX*) i da će biti riječ o konvencionalnom RPG-u, a ne samo online naslovu.

**Acquire neće raditi Tenchu 3** ▶ Saznali smo da Acquire, autor prvih dvaju nastavka *Tenchu*, neće raditi na trećem dijelu namijenjenom PlayStationu 2. Naprotiv, razvoj te igre preuzet će nova tvrtka, K2 LLC. Activision nije objavio zašto je došlo do promjene, poznato je samo da Acquire radi na novom projektu, također za PlayStation 2.



## STARCRAFT NA PLAYSTATION NAČIN

## GIANTS: CITIZEN KABUTO

Starcraft? Ne, nije riječ o toj igri, samo je tematski vrlo slična tom starom Blizzardovom hitu. Naravno, uz dodatak elementa svojstvenog konzolama - akcije!

PIŠE Berislav Jozić

## GIANTS: CITIZEN KABUTO

proizvođač DIGITAL MAYHEM (INTERPLAY)

izdavač INTERPLAY

datum izlaska 1. LIPANJ

žanr AKCIJSKA STRATEGIJA

broj igrača 1

platforma PLAYSTATION 2, PC



PS2  
Memory  
Card



Dual  
Shock 2

**G**iants je i na PC-ju bio akcijska igra, no čim ga prvi put pogledate, shvatit ćete da je stvoren za konzole. Vjerojatno se zato Interplay, tj. Digital Mayhem, i prihvatio konverzije igre koju je kreirao Planet Moon. No, igru za konzolu ipak treba prirediti netko tko se u to razumije.

## ČETRNAEST PALMI NA OTOKU...

Ovdje je riječ o šesnaest otoka na planetu Island (tj. Otoku), no analogija je tu. Tropsko podneblje, kristalno plavo more, bujno raslinje... i stanovnici koji su sve samo ne međusobno miroljubivi i dobroćudni. Ondje, naime, žive tri zaraćene strane, a vi ćete upravljati svakom od njih. Sve tri imaju neku specijalnost: Meccs su opremljeni naoružanjem visoke tehnologije, Sea Reapers raspolažu magijom, a njihove zapovjedi slušaju čak i

zvijeri, dok je veliki Kabuto, deseterostruko veći od prosječnog stanovnika Otoka, "one man army" pa to što je sam, a protivnici mnogobrojni, ne znači mnogo.

## TKO SAM JA?

U igri s više od 45 misija, koje bi trebale biti ravnomjerno raspoređene na sve tri zaraćene strane, igrač preuzima ulogu jednog od vođa - ovisno o misiji. Tek kad igru završi sa svakom stranom, saznat će cijelu priču. Već po tome što su na jednoj strani alieni koji se oslanjaju isključivo na svoje high-tech igračkice, na drugoj ezoterične sirene čija magija izvire iz mora, a na trećoj divovsko čudovište Kabuto, možete zaključiti da će način igre sa svakom od njih biti različit. Borba protiv svakog protivnika bit će potpuno drugačija, što znači da *Giants* unatoč velikoj količini akcije od igrača ipak zahtijeva primjerenu strategiju za pojedinu misiju, prilagođenu rasi kojom upravlja,

## TKO JE DIGITAL MAYHEM?

Za ovu skupinu autora igara u vlasništvu Interplaya dosad nismo mnogo čuli, no čini se da će u budućnosti postati nešto poznatiji. Naime, osim na *Giants: Citizen Kabuto*, programeri Digital Mayhema rade i na igrama *Virtual Pool 3*, *MDK2 Armageddon* i *Run Like Hell*. Sve bi one mogle postati vrlo popularne i proslaviti svoje autore.





## ŠTO TO OVAJ PRIČA, KAKAV KRAFT?

Reakcija članova uredništva na spominjanje *Starcrafta* u tekstu o PlayStation igri bila je takva da sam odlučio napisati nekoliko redaka o igri s kojom (neki misle neopravdano) uspoređujem *Giants*. Riječ je o staroj, ali svojedobno vrlo popularnoj real time strategiji u kojoj igrač također upravlja trima različitim rasama u borbi za prevlast. Sličnost tu prestaje - *Giants* je ipak akcijska 3D-igra, dok je *Starcraft* bio ponajprije strategija. No, čovjek valjda ima pravo na asocijacije. Uostalom, autor *Starcrafta* je Blizzard, a njihov je *Warcraft* sasvim dobro prošao na PlayStationu, zar ne?



neprijatelju protiv kojeg se bori, terenu na kojem se nalazi i još koječemu.

Iako se većina misija sastoji od čiste akcije (borba, jur-njava ili tučnjava), igrač će se ponekad morati posvetiti strateškim elementima kao što su skupljanje resursa, izgradnja baze i sl. To, dakako, ovisi o strani kojom upravlja; Kabuto, primjerice, nema potrebu za bazom - poražene protivnike jednostavno nabije na svoje rogove i poslije mu služe kao hrana (kao kad vi stavite cigaretu iza uha). Ostalu će mu opremu donijeti rasa Smarties - mala stvorenja koja su (začudo) relativno miroljubivo raspoložena prema svim zaraćenim stranama i rado će pomoći onome tko pomogne njima. Ako baš i niste raspoloženi za pomaganje čudnim patuljcima, možete pokušati s drugačijom taktikom. Možete, primjerice, otići jednog od njih, pa će onda ostali donositi darove ne bi li vas nagovorili da ga pustite. U igri se problemi mogu rješavati na različite načine, što svakom igraču



omogućava da igra na svoj način. Spomenimo još i Vimps, također važna stvorenja, koja služe kao hrana većini stanovnika i značajan su resurs oko kojeg će se sigurno voditi bitke. I Kabuta ćete primjerice najlakše pobijediti oduzmete li mu izvor energije zato će ih on i najžešće braniti...

### LIJEPO I KOMPLICIRANO?

S obzirom da bi igrač trebao kontrolirati zaraćene strane koje imaju gomilu mogućnosti - čarolije, izgradnja, borba, prizivanje životinja... - na prvi se pogled čini da se u *Giantsu* nemoguće snaći. Programeri su to, dakako, shvatili i učinili sve ne bi li kontrolu nad igrom što više olakšali, pogotovo vlasnicima konzola koji (u većini slučajeva) nemaju miševe i tipkovnicu. Igru možete igrati gledajući je iz trećeg ili prvog lica (tj. pogledom svojih stvorenja). Bez obzira na upravljanje, svaku ćete opciju moći izvesti kombinacijom tipki na kontroleru. Samo za

**Umjesto "Ljepotice i zvijeri" ovdje imamo "Ljepotice protiv zvijeri" - zajedničkia im je samo borba s alienima**

## PLAYSTATION 2 VS. PC

S obzirom da je *Giants* na PC-ju izašao prije nekoliko mjeseci, s pravom možemo očekivati da će u inačici za PS2 biti ispravljene ondje učinjene greške. Osim toga, programeri su dobro iskoristili hardver PS2, tako da likovi mnogo bolje izgledaju na konzoli, što je postignuto ponajprije većim brojem poligona po liku (likovi na PS2 imaju otprilike četvrtinu više poligona). Uvjerite se sami.

[PC]

[PS2]





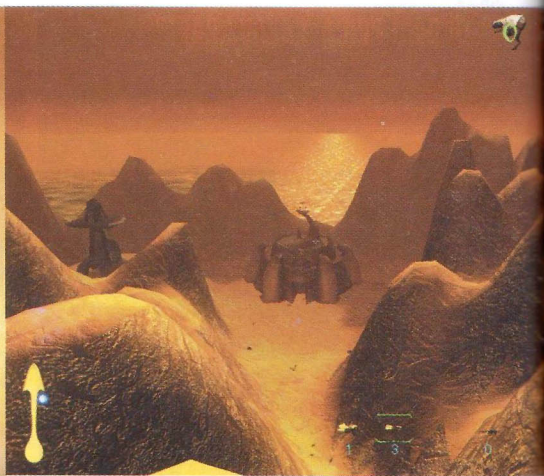


## Pitanje je zašto se igra zove 'Citizen Kabuto' kad je Kabuto sve samo ne građanin

PS2 inačicu ubačena je i mogućnost automatizacije nekih radnji, kao što je, primjerice, izgradnja baze, a dodana je i mogućnost automatskog ciljanja, što bi trebalo pomoći početnicima. Bez obzira na sve to, *Giants* će vas u početku pomalo zbunjivati. Naime, donosi toliko novoga i predstavlja mješavinu elemenata različitih žanrova igara u svakoj svojoj komponenti pa teško da ste nešto slično prije igrali. Upravo ta kvaliteta trebala bi nas privući i natjerati da se igrom detaljno pozabavimo i ovladamo svim mogućnostima koje nam pruža jer ćemo tek tada moći cijeniti sve što nam donosi.

### MA, DIVNO JE!

Ne samo da je upravljanje izmijenjeno da bi bilo što ugodnije vlasnicima PlayStationa 2 nego je i grafika, koja je i na PC-ju (originalu) bila prekrasna, dodatno doradana umnožavanjem broja poligona i ubacivanjem

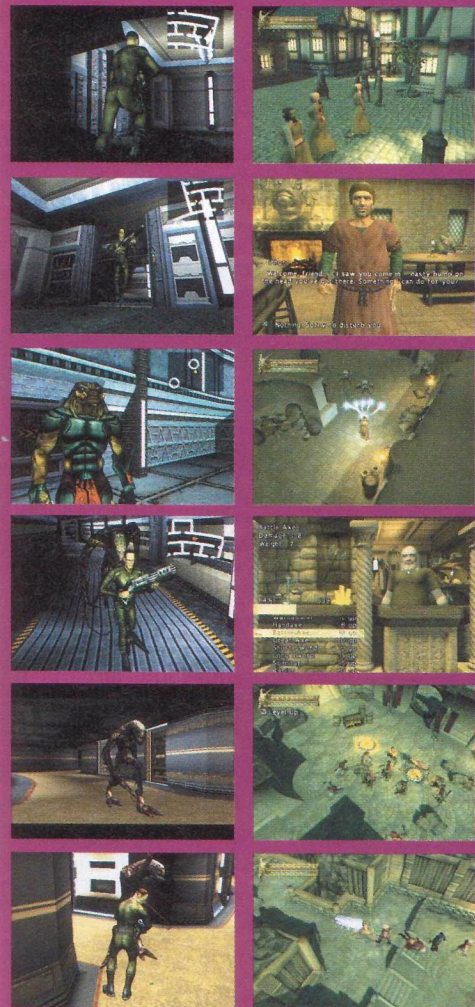


## IZ DRUGOG IZLOGA...

*Giants* nije jedina igra koju Interplay namjerava izdati ove godine za PlayStation 2 - prva je od triju dosad najavljenih i sve tri bi se mogle naći u vrhovima top-ljestvica najigranijih igara.

*Giants* izlazi u lipnju, a u rujnu nam stiže **Baldur's Gate: Dark Alliance**, nastavak poznatog RPG-serijala s PC-ja, napravljenog ekskluzivno za PlayStation 2. S obzirom na njegovu popularnost te činjenicu da je utemeljen na *Advanced Dungeons & Dragons* pravilima, Interplay s pravom očekuje dobru prodaju.

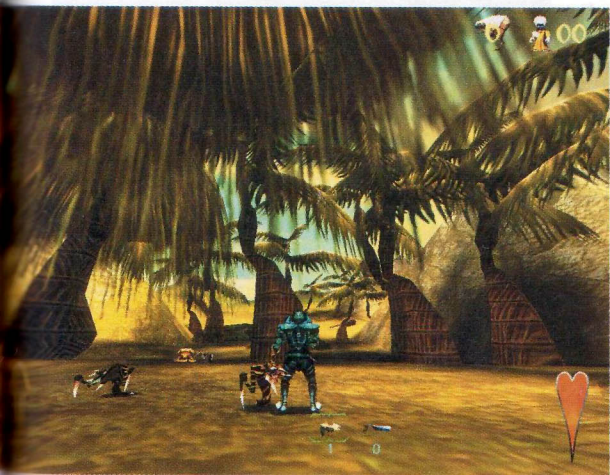
Tek što se malo odmorimo od njega, stiže nam i **Run Like Hell**, igra koja podsjeća na *Resident Evil* iako je tematski u domeni filmova o alienima. S obzirom da je datum izlaska te igre najdalji, više ćete o njoj saznati u idućim brojevima PSX-a.



**Run Like Hell**

**Baldur's Gate: Dark Alliance**





## TKO JE TKO NA OTOKU?

**Meccs** (Baz, Tel, Reg, Gordon i Bennett), poznati i kao Meccaryns: petorica raspojasanih aliena koje je na putu prema odmaralištu, gdje su željeli provesti godišnji odmor, progutala divovska riba Gibbon. Kad je njihov onesposobljeni brod izletio kroz njen stražnji otvor, našli su se na Otoku. Sačuvali su svoje high-tech naoružanje koje će im dobro poslužiti u borbi s domorocima



**Kabuto:** golema zvjerka koju su stvorili Sea Reapers, no izmakao im je kontroli. Deset puta veći od bilo kojeg drugog stvora, Kabuto je sam svoja vojska, a protivnike udara, gazi ili - guta. Ako je potrebno, od blata može napraviti **Shepherd** - čovječuljka koji slijedi jednostavne naredbe

**Smarties** (Smartie, Wife, Timmy i Borjoyzee): miroljubiva stvorenja koja vam mogu pomoći štitite li ih i hranite. Iako su naizgled sasvim beskorisni, ljubaznost prema njima može se isplatiti



**Sea Reapers:** bajkovita ženska bića koja nastanjuju more otkad ih je Kabuto protjerao s kopna. Razvila su magične moći, a imaju i magične lukove kojima se služe za napad. Značajne jedinke među njima su zla kraljica **Sapho** i mladáhna **Delphi** koja se baš ne slaže s kraljičnim postupcima

**Henchmen:** tjeleohranitelji delikatnih Sea Reapers i čuvari njihovih sela. Povremeno jašu na **sonacima**, opasnim zvijerima koji ispuštaju razorne zvukove i izazivaju zemljotrese

**Vimps:** domaće životinje i glavna hrana Kabuta i rase Smarties

**Sea Monster:** stvorenje koje mogu prizvati Sea Reapers da napadne njihove protivnike u vodi ili na obali

**Charger:** opako stvorenje tvrde kože koje se može zaustaviti samo preciznim pogotkom u nebranjena usta

**Rippers:** neka vrsta insekata koja napadaju u velikim skupinama i služe kao dodatna zaštita Sea Reapers

**Čistači** (Vermes, Splitters, Dactyl, Lobird i Crow): zvjerke koje se pojavljuju kad je neki stanovnik Otoka ubijen. Ne napadaju živa stvorenja, osim ako nisu izazvani.....

dodatnih specijalnih efekata. Posebno intrigira to što se avantura ne odvija na nekom čudnom, mračnom i odbojnom mjestu, nego na širokim, otvorenim travnatim otočićima koji idiličnom ljepotom pomalo podsjećaju na uvodne nivoe Terracona.



Iako bi netko očekivao da je za krvave i nemilosrdne borbe između čudovišnih rasa prikladnija neka druga scenografija, mislim da će ugodna atmosfera zelenila i neba obasjanog suncem igru učiniti privlačnijom i ljepšom, čak i ako vam baš ne ide od ruke.

I gdje je tu *Starcraft*? Pa... eto, tri zaraćene strane, svaka sa svojim sposobnostima, prednostima i manama. Akcija, strategija, borba. Ne slični li? Ma nema veze što ne slični, *Giants* je vrlo originalan i zacijelo će donijeti poprilično novoga u već pomalo ustajale žanrove igara s kojima se svakodnevno susrećemo - a to je baš ono što nam treba. ☒



## ŠTO OČEKUJEMO ?

### • RAZNOVRSNOST

koju će nam pružiti upravljanje trima vrlo različitim skupinama stvoren

### • DALIJEVSKI UGOĐAJ

planet na kojem ništa nije kako smo navikli - počevši od stanovnika

### • DOBRU GRAFIKU

koja je za konverziju igre s PC-ja na PlayStation 2 dorađena povećavanjem broja poligona



# MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Postanite ekstremni vozač BMX-a i osvojite sva svjetska natjecanja. Na PS-u, dakako

PIŠE Vedran Sandić

## MAT HOFFMAN'S PRO BMX

proizvođač RUNECRAFT LTD.

izdavač ACTIVISION

datum izlaska PROLJEĆE 2001.

žanr BMX-SIMULACIJA

broj igrača 1-2

platforma PLAYSTATION



Memory Card



Dual Shock

**M**at Hoffman zvani "Kondor" iz Oclahoma Cityja ostvario je blistavu karijeru vozača BMX-a u vert disciplini osvojivši Bicycle Stunt Series, The Alps Challenge European, World Championships u Cologneu i Crazy Freakin' Bikers ("CFB"), stoga smo nestrpljivo iščekivali njegovu virtualnu inačicu. Premda je igra bila najavljena za zimu 2000., proizvođač je odlučio popraviti engine i razviti inačicu za PS2. Pogledajmo što nas očekuje.

## GOMILA PROFESIONALACA NA OKUPU

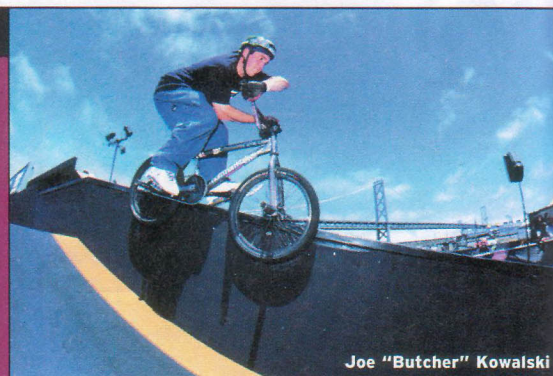
*Mat Hoffman's Pro BMX* bi, prema najavama, trebao biti dosad najrealnija simulacija BMX-a. Stotine različitih trikova i tri različita stila vožnje (vert, street i dirt cross) omogućit će nam potpunu slobodu

u vožnji. Osim Hoffmana, u igri će se pojaviti i Mike Escamilla, Joe Kowalski, Dennis McCoy, Cory Nastazio, Kevin Robinson, Simon Tabron i Rick Thorne. Svaki od njih njeguje svoj osebujni stil vožnje i komboe koje će biti teško svladati. Vozi se na osam golemih nivoa podijeljenih na street, vert i dirt kategoriju, a postoji i mnogo skrivenih dijelova koje moramo otkriti.

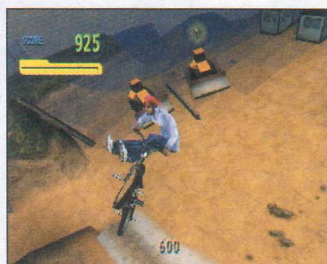
**Tony Hawk engine jamstvo je izvrsne grafike koja će krasiti Mat Hoffmana**

## BIKERI

**Mat Hoffman** - deseterosturki vert prvak. Mike "Rooftop" Escamilla (22 god.) - street vozač, 4. mjesto 1999. Gravity Games. **Simon Tabron** (25 god.) iz Bristola (Engleska) - 3. mjesto u vertu. **Kevin Robinson** (27 god.) - vert vozač s vlastitim skate i bike parkom. **Joe "Butcher" Kowalski** (23 god.) iz Bethlehama - street vozač. **Denis McCoy** (32 god.) - zapaženi rezultati u sve tri discipline. **Rick Thorne** (29 god.) iz Orangea (Kalifornija) - vert i street vozač. **Cory Nastazio** (21 god.) iz Huntignton Beacha (Kalifornija) - vozač u dirt kategoriji.



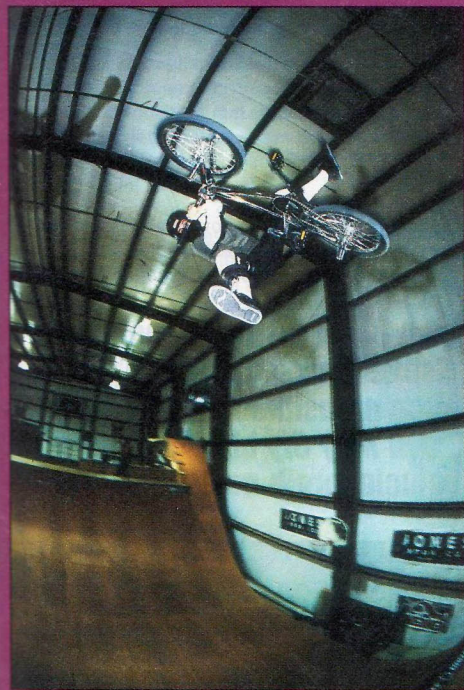
Joe "Butcher" Kowalski





## MAT HOFFMAN O IGRI

Iako baš nije zainteresiran za druge žanrove igara na PlayStationu, Hoffman je odlučio "surađivati" na izradi ove igre jer se u cijelosti preklapa s njegovim životnim interesima. Privuklo ga je i to što bi se igra trebala razlikovati od mnoštva ostalih ekstremnih igara iznimnom realnošću i "fizikom" bicikala prenesenih u igru. Moje je mišljenje da postoji još mnoštvo X-sportova koji bi se mogli iskoristiti za izradu igre, primjerice motocross freestyle (djeca vole motore). Pobornik je X-sportova jer izgrađuju osobnost i kreativnost osobe koja se njima bavi, a imaju, za razliku od većine ostalih sportova, i određeni "umjetnički štih".



## STILOVI IGRE

Odabравši u "karijeri" jednog od ponuđenih vozača, polagano ćemo ga "nadograđivati" i tako napredovati kroz igru. Osim njega, moći ćemo poboljšati i svoj BMX. Pobjedivši na određenom nivou, "otključat" će

## Zaigrajte dobro nam poznati H.O.R.S.E. iz Tony Hawka u inačici s biciklima

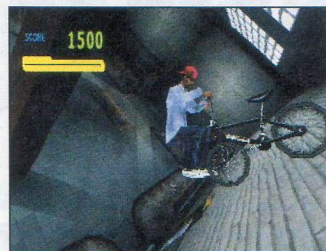
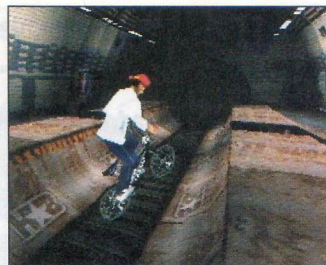
nam se novi. Kao što vidite, igra se u cijelosti oslanja na već viđeni Tony Hawk recept. Osim "karijere", ponuđeno je i nekoliko igara za dvojicu igrača na podijeljenom ekranu. Tu je, dakako, "neizostavni" i svima nam dobro poznati H.O.R.S.E stil igre (odvija se naizmjenice na jednom ekranu) te još dva: Destruction Derby i Graffiti. Spomenute ćemo igre moći igrati u sve tri discipline (street, vert, dirt cross), ali ćemo staze prije toga morati "otključati" u modu za jednog igrača.

## EDITOR

Dosade li nam sve ponuđene staze, moći ćemo pomoću vrlo jednostavnog editora napraviti i vlastite. Stotine različitih rampi, railova i različitih drugih objekata jamstvo su da ćemo moći složiti park kakav smo oduvijek željeli. Kad to učinimo, moći ćemo ga snimiti na memorijsku karticu i organizirati natjecanja sa svojim prijateljima.

## GRAFIKA I ZVUK

Što se grafike tiče, dovoljno je reći da se rabi poboljšana i unaprijeđena inačica Neversoftovog Tony Hawk's Pro Skater grafičkog enginea. Drugim riječima, nivoi su golemi i prepuni detalja, "fizika" vozača je iznimno realna i ono najvažnije - sve se odvija "glatko", bez ikakvog trzanja. Glazba u igrama ovog tipa uvijek je bila važna, tako da i od Hoffmana očekujemo visoku kvalitetu. Dobri alternativni soundtrackovi podignut će nam adrenalin i natjerati nas da pokušamo najnevjerojatnije "trikove u nizu" (kombo). Zahvaljujući svemu gore navedenom, Mat Hoffman's Pro BMX trebao bi biti, nažalost, posljednja velika igra ovog tipa za PlayStation. Odmah napominjem da izlazi i inačica za PS2, tako da sretni i spretni vlasnici nove konzole neće biti zakinuti za to prekrasno virtualno iskustvo. ☒



## ŠTO OČEKUJEMO

### • MATA HOFFMANA

i ostatak družine vjerno prenesene u igru pomoću, znate već, motion capturinga

### • TRIKOVE

mnoštvo najrazličitijih trikova koje možemo gledati na službenim natjecanjima diljem svijeta

### • GRAFIKA

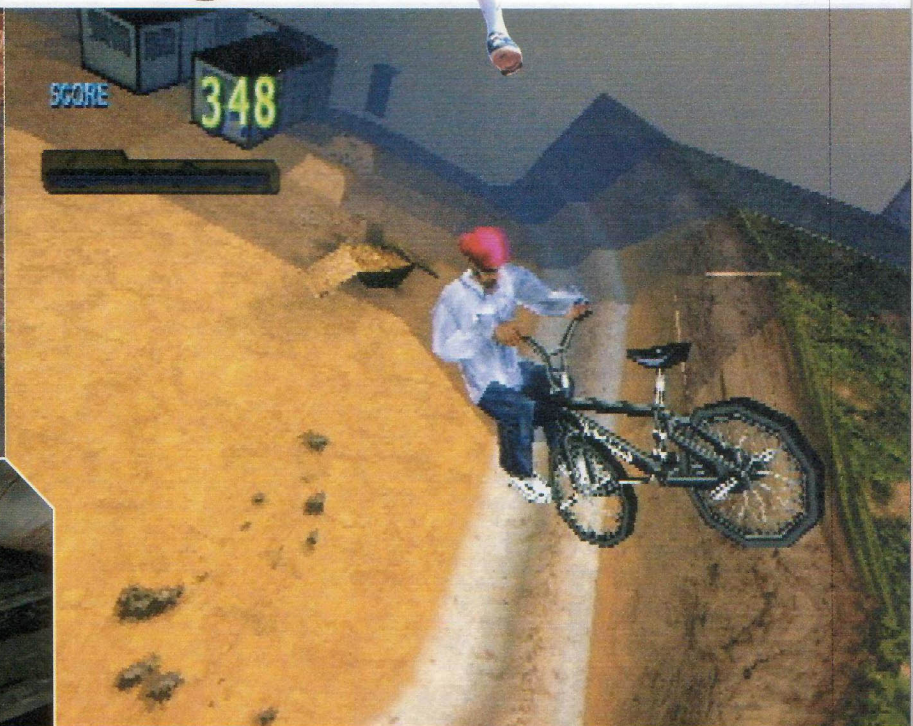
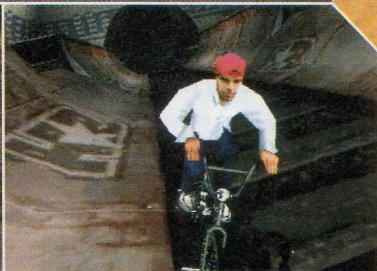
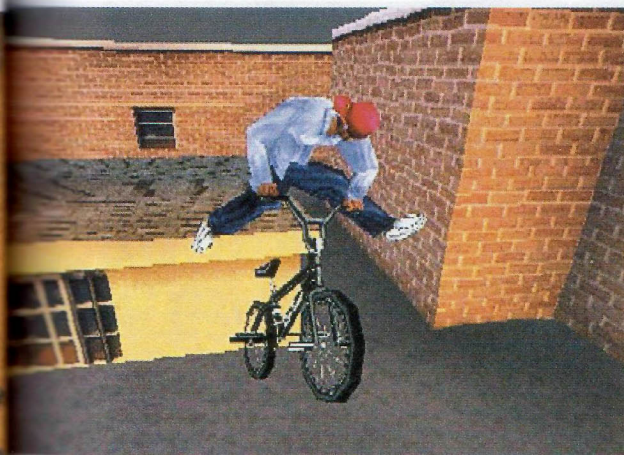
trebala bi biti predivna, a kao jamstvo autori navode da je igra temeljena na Tony Hawk grafičkom engineu

### • GLAZBA

svaku igru posvećenu ekstremnim sportovima uvijek prati dobra i agresivna glazba

### • EDITOR

pomoću kojeg ćemo kreirati vlastite parkove kad nam dosade oni u igri





Momak u crvenom plaštu, veeeliki mač i dva veeelika pištolja. Nešto čudovišta, pokoja nakaza i mnogo, mnogo bezbožnih stvorenja "žednih" njegove krvi. Junak ove priče neće im, poput Maje Blagdan i Alena Nižetića, dati krv iz vena, ali će im rado zagorčati život u najnovijem blockbasteru tvoraca *Resident Evila* i *Dino Crisisa* PIŠE Amar Rešić

# DEVIL MAY CRY

## DEVIL MAY CRY

proizvođač CAPCOM

izdavač CAPCOM

datum izlaska KRAJEM GODINE

žanr AKCIJSKI HORROR

broj igrača 1

platforma PS2



Memory Card Dual Shock

**D**ragi majstori kuhinje, dobro došli u još jednu Noć sa zdjelama i štednjakom. U današnjoj ćemo emisiji predstavljati specijalitete istočnjačkog kulinarstva, a recept dana je pomalo neobičajenog naziva - "Plačljivi vrag". To čudno jelo dolazi nam iz japanske pokrajine Capcom, rodnog mjesta delicija poput "Nastanjenog zla" ili "Krizodine". Za spravljanje današnjeg specijaliteta trebamo nekolicinu uobičajenih sastojaka, kao i nekoliko autohtonih, geografski vezanih za navedeno dalekoistočno područje. Kao i u svakoj emisiji, prvo ćemo vam nabrojati potrebne sastojke:

### Sastojci:

4 kg survival-horora  
3 kg akcije  
2,2 kg gotičke arhitekture  
1,7 kg neogotičkog ugođaja  
800 g raznobojnih čudovišta  
500 g različitih negativaca, bossova ili slično

4 paketa predrenderiranih pozadina  
3 l ljudske krvi  
2 l vražje sukrvice  
1 crveni plašt  
1 veliki mač  
2 pištolja puna streljiva  
1 žlica Vegete

Cijela je mudrost spravljanja ovog jela u istodobnom miješanju svih sastojaka u velikoj zdjeli. Zbog posebnih zahtjeva te okusa što bi ga navedeno jelo trebalo

**Iako likovi još uvijek boluju od visoke ispikseliziranosti, to neće narušiti ocjenu da će *Devil May Cry* biti jedan od revolucionarnih naslova za PS2**



## O ČEMU JE TU RIJEČ?

Dante, sin Spardalov, preuzima u naslijeđe breme branitelja čovječanstva od svekolikog ZlaKaoTakvog. U tradiciji prenošenja zanata s koljena na koljeno, on se pomoću svog vjernog mača upušta u borbu sa Satanom koji se nakon ciklusa od dvije tisuće godina vratio na Zemlju. Naravno, kako sve ne bi bilo tako jednostavno, naš Dante u sebi nosi specifičnu mješavinu ljudske i vražje krvi, koja mu u odlučujućem trenutku omogućuje pretvaranje u sekundarno obličje, o kojem ovdje nećemo govoriti, treba nešto sačuvati kao iznenađenje tijekom igranja. Zasad pogledajte sliku.

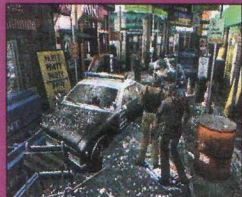




## PRETHODNI PRETHODNICI

Producent *Devil May Cry* je Shinji Mikami, mladoliki Japanac zaslužan za sva tri nastavka *Resident Evila* i oba *Dino Crisis*. Te su igre stvorile prvi pravi PlayStation žanr, survival-horor, te usmjerile razvoj Capcomu prema igrama drugačijim od onih kojima je stekao početnu slavu, arkadnim tuč-

njavama. Iako su mnogi pokušali kopirati Mikamijev pristup stvaranja igre, slavu *Resident Evila* nitko nije uspio dostići, pa čak ni on sam. *Dino Crisis* serijal je postigao velik uspjeh među igračima, no *Resi* je ostao jedan, jedini. Što će napraviti *Devil May Cry*, saznat ćemo krajem godine



izazvati na našim papilama željnim čulnih užitaka, svesrdno preporučujemo crnu zdjelu PlayStation 2. Izrađena od kompozitnih materijala i testirana u nezemaljskim uvjetima, ta će vam posuda priuštiti nezaboravne sate uživanja u kuhanju, kao i u degustaciju u njoj skuhanih jela.

"Plačljivi vrag" pripada u skupinu halucinogene hrane. Jedući ga, doživljavate ćete seriju vizija u kojima se najčešće pojavljuje lik prozvan Dante, sin legendarnog Spardala, lovca na ZloKaoTakvo. Dante će se, oмотан u crveni plašt i naoružan do zuba, tijekom haluciniranja upuštati u borbe protiv sličnih neprijatelja kao i pokojni mu otac, a tek će postizanje stanja duboke nirvane do kraja razotkriti sve tajne priče koju haluciniranje izazvano konzumiranjem "Plačljivog vraga" proizvodi u uživatelja. A sada ozbiljno.

## GUNZ'N'SWORDZ

*Devil May Cry* je igra koja vizualno unaprijeđuje sustav viđen u svim prijašnjim Capcomovim naslovima survival-horor žanra. Statične su pozadine ostale, jedino što se sada rotiraju ovisno o kretanju kamere. Pogonska moć Emotion enginea omogućila je i stalne promjene rekursa, kao i filmska kretanja slike već viđena u prvom *Dino Crisisu*. Tromost kretanja likova koju su mnogi zamjerali *Resident Evilu* je sada u cijelosti nestala. Dante se kreće brzo ko sam vrag

## Dante će se zabavljati i otkrivanjem nepoznatih dijelova prošlosti svoje obiteljske loze

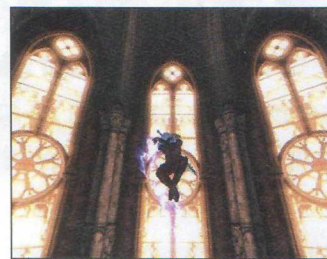
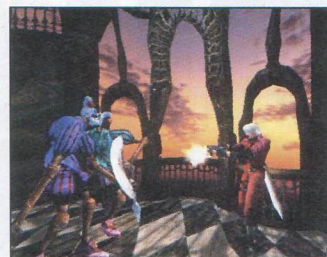
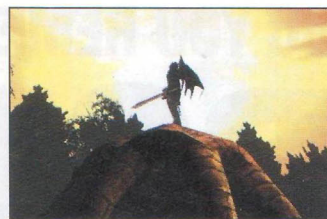
(dolične li usporedbe), a prikazani filmići iz igre samo dodatno svjedoče o toj tvrdnji.

Naime, naša će junačina/ljudina/čovječina biti u mogućnosti potpisati se mačem po prsima najbližeg zlotvora te ga nakon toga u sekundi napuniti olovom iz dva-tri spremnika prepuna streljiva željna vragjeg mesa. Sve će se to događati u treptaju oka, popraćeno vrhunskim svjetlosnim efektima i doličnom zvučnom podlogom.

Samo je kretanje lika unaprijeđeno tako da Dante skače, penje se po zidovima, trči i puca te čini sto čuda na koje od Jill, Chrisa, Leona, Regine i ostalih Capcomovih poligonskih individua nismo navikli. Cijela priča oko pokreta i borbe pomalo nalikuje nekakvom neogotičkom kung-fu filmu, a to nipošto nije zamjerka, dapače.

Pridodajmo svemu tome i odličan dizajn mračnospodobnih karaktera (vidi slike) te njihovu izvanserijsku veličinu i dobili smo proizvod koji bi mogao biti uistinu izniman.

*Devil May Cry* bi se prema najavama trebao pojaviti početkom jeseni. I ne zaboravite žlicu Vegete. ☒



## ŠTO OČEKUJEMO



- **AKCIJU**  
na kakvu smo navikli u kung-fu filmovima
- **HOROR**  
poput onoga u Gospodarima pakla
- **NAPETOST**  
znojno čelo i vlažne dlanove
- **PRIČU**  
dostojnu onih iz svih prijašnjih Capcom igara
- **GRAFIKU**  
PlayStation 2, treba li još išta reći





DO YOU REMEMBER...

# ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Iako mlađoj generaciji "Defender of the Crown" ne znači mnogo, a i ime Robin Hood privlači više pozornosti, stariji će se igrači, koji su svoje igrače dane započeli sredinom osamdesetih, sigurno prisjetiti jedne od prvih velikih 'filmskih' igara tvrtke Cinemaware. PIŠE Berislav Jozić

## DEFENDER OF THE CROWN

proizvođač CINEMWARE INC.

izdavač JOŠ NEPOZNAT

datum izlaska PROLJEĆE 2002.

žanr STRATEGIJA - ARKADA

broj igrača 1

platforma PLAYSTATION 2, PC, X-BOX



Memory  
Card



Analog  
controller

A ovo je njezina nova inačica! Naime, Cinemaware je nakon dugogodišnjeg izbivanja za povratak izabrao prastari hit u novom ruhu. No, s obzirom da ovakav uvod zapravo vrlo malo govori onima koji dosad nisu čuli za *Defendera*, bilo bi najbolje da krenem ispočetka.

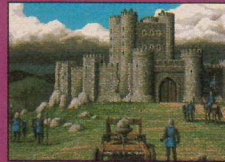
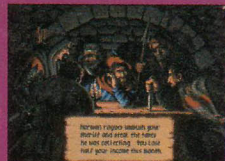


## U OBRANU ENGLJSKE!

Srednjovjekovna Engleska. Kralj Rikard Lavljeg Srca zarobljen je u križarskom pohodu negdje u Europi, a za njegovu se kraljevinu bori nekoliko plemića gladnih moći. Jedino snažna osoba s još jačom vojskom može pokoriti pobunjeno plemstvo i sačuvati zemlju od raspada dok se kralj ne vrati. U ovoj inkarnaciji igre ta će osoba biti Robin Hood koji će se s bandom veselih momaka boriti protiv nepravde dok se kralj ne vrati. Iako će vam se na prvi pogled učiniti da je strateška igra, *Defender* će zapravo imati samo njene naznake - kupnju vojski i njihovo pomicanje po karti, dok će se većina akcije odvijati u obliku arkadnih miniigara kao što su mačevanje, gađanje strelicama, rušenje zidova

## TAKO JE TO IZGLEDALO NEKAD

*Defender of The Crown* je izašao početkom 80-ih u inačici za Commodore 64 i bio je jedna od prvih igara na disketi (igre za C64 uglavnom su bile male i dolazile na kasetama) na kojoj je zauzimao obje strane (ekvivalent današnjim igrama na 4 CD-a za PlayStation). Zahvaljujući vrhunskoj grafici, dugo se održao na top-ljestvicama tada najigranijih naslova, a ista se priča ponovila i na Amigi za koju je izašao 1986. *Defender* je izašao i za Atari i PC te Nintendove konzole NES i SNES, uvijek s velikim uspjehom zbog iznimno dobre grafike i različitih mogućnosti koje se igraču pružaju. Samo na Amigi igra se prodala u više od milijun primjeraka.





## CINEMWARE - KAKO TO GORDO ZVUČI!

Da, ime jest pomalo senzacionalno, no riječ je o tvrtki koja ga je doista i zaslužila svojim hit igrama. Tijekom osamdesetih i početkom devedesetih godina prošlog stoljeća Cinemawareova je svaka igra bila siguran hit, a zaštitni znak mnogih njihovih uradaka bio je filmski ugođaj, miješanje stilova, mnoštvo minigara i prikazivanje blago erotičnih prizora. Neki od besmrtnih naslova izašli iz njihove radionice su: *Defender of the Crown*, *S.D.I.*, *The King of Chicago*, *Sinbad and the Throne of the Falcon*, *Rocket Ranger*, *The Three Stooges*, *Lords of the Rising Sun*, *It Came from the Desert*, *It Came from the Desert II* i *Wings*, a autori su i vrlo popularne serije TV Sports igara, koja je obuhvaćala simulacije američkog nogometa, košarke, bejzbola, boksa i hokeja.

Slava Cinemawarea je utemeljena na Commodore 64 i Amiga platformama, a porastom tržišnog udjela PC-ja, tiho su pali u zaborav. Bude li *Robin Hood* njihova ulaznica za povratak pod reflektore, možemo se nadati da će iz roptarnice povijesne zbiljnosti izvući još neki od svojih starih hitova, što će njihovi brojni stari obožavatelji s nestrpljenjem dočekati.



katapultom, viteške borbe na konjima i slično.

Da to ipak ne bi bila jednostavna arkadica, Robin će u igri komunicirati s mnogobrojnim likovima koji će mu pomoći u ostvarenju mnoštva zadataka. Završetak igre (nisu svi lijepi i ugodni za igrača) ovisi o broju obavljenih zadataka.

## TO SAM VEĆ VIDIO...

Igra će pokušati dočarati davno izgubljeni filmski efekt po kojem je Cinemaware bio poznat prije mnogo godina. Riječ je o osjećaju da gledate stari film iz 60-ih godina prošlog stoljeća snimljen u

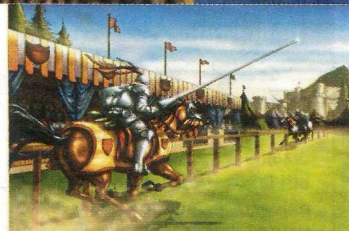


## Robin Hood i Mali John, veseli smo mi...

najboljoj produkciji tog vremena. Da bi se takva atmosfera što bolje dočarala, grafički predlošci za izgled većeg dijela igre uzeti su iz stare inačice *Defendera* za Amigu i kreirani u moćnom 3D engineu "Cinamatech" čiju kvalitetu možete vidjeti iz priloženih slika.

## ZA MLAĐE ILI STARIJE?

Na kraju se postavlja pitanje kome će zapravo ova igra biti namijenjena? Nostalgijom temom i predloškom trebala bi privući one koji su se s Cinemawareom prvi puta susreli prije 15 godina, dok će mlađim igračima sigurno biti zabavni mnogi arkadni dijelovi. No, hoće li se mlađima svidjeti klasičan pristup, a starijima jednostavnost i nedostatak priče, vidjet ćemo. ☒



## ŠTO OČEKUJEMO ?

- **FILMSKI UGOĐAJ**  
po kojem je Cinemaware poznat još od Commodore 64
- **RAZNOVRSNOST**  
proisteklu iz mnogobrojnih minigara
- **UMJETNIČKU GRAFIKU**  
kreiranu prema predlošcima starim 15-ak godina





# TIME CRISIS: PROJECT TITAN

Ljubitelji pucnjave, izvadite, počistite, podmažite i napunite svoje pištolje. Stiže igra u kojoj ćete izoštriti svoje reflekse i provjeriti točnost ciljanja

PIŠE Tomislav Tomašić

## TIME CRISIS: PROJECT TITAN

proizvođač NAMCO

izdavač SONY

datum izlaska 06.04. 2001.

žanr PUCACINA

broj igrača 1

platforma PSONE



Memory Card



Dual Shock

## ŠTO OČEKUJEMO ?

### • LOKACIJE

Mnoštvo najavljenih i dobro dizajniranih nivoa koje neće biti lako prijeći jamče nam najveću razinu igrivosti

### • NEPRIJATELJI

Mnoštvo različitih neprijatelja naoružanih različitim oružjima ubit će moguću monotoniju nakon višesatnog igranja

### • MULTI-HIDING

Mogućnost skrivanja iza različitih objekata i na različitim mjestima na nivou omogućit će nam da se bolje uživimo u ulogu super-izučenog agenta

Proteklo je dosta vode Savom otkako smo igrali prvi *Time Crisis*, igru za kojom su svi patili jer u Hrvatskoj tada nije bilo mnogo G-Con pištolja, nužnih za igranje, a pomoću joypada je bila neigriva. U međuvremenu je Namco izdao i nastavak, *TC 2*, na automatima, a za Playstation je odlučio napraviti potpuno novu igru, novog sadržaja i imena čija priča počinje ondje gdje je prethodnik stao. Podsjetimo se, u prvom smo nastavku preuzeli ulogu superagenta Richarda Millera čija je zadaća bila spasiti predsjednikovu kćer od otmičara. U *Project Titanu* Miller će se suočiti s još većim izazovom, naime, ubijen je predsjednik, a naš je heroj prvoosumnjičeni. Naravno, kao i svaki pravi agent, Miller će učiniti sve da spere ljagu sa svog imena, a na vama je da mu u tome zdušno pomognete. Novi *TC* neće ponuditi gotovo ništa novo osim nove priče.

Najavljene se promjene najviše odnose na potpuno novi set nivoa, što i nije previše čudno jer bilo bi glupo igrati novu igru na istim nivoima. Igra i grafički izgleda dovoljno dobro, ne bi odvrtila od igranja čak ni vlasnike PS2. Ipak, najznačajniji dodatak je *multi-hiding* opcija koja će pomoći pri obračunavanju sa snažnijim i otpornijim neprijateljima. Dakle, i u originalu je bilo moguće, čak nužno, skrivati se iza različitih objekata razasutih po nivou, a ovdje je ta opcija značajno poboljšana. Naime, kad zalegnete s Millerom iza određenog zaklona i ispalite odande nekoliko metaka, u kutovima ekrana pojavit će se strelice koje treba pogoditi, nakon toga Miller trči u

**Mnoštvo neprijatelja, metci fijuču naokolo, ah, osjećam se kao kod kuće**

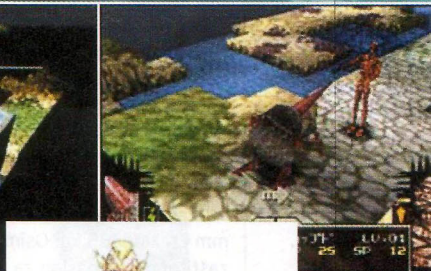
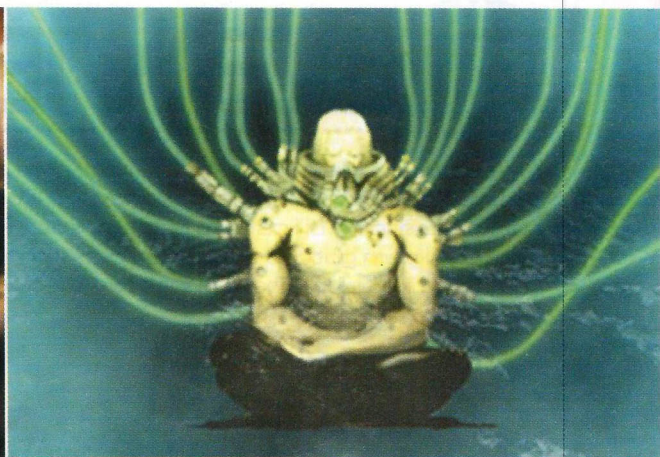
novi zaklon, čime dodatno iznenađuje neprijatelja i dobiva potpuno novi kut za napad. Igrivost je, obećaju, ostala na istoj razini, što znači da treba biti pomalo nervozan na okidaču, ali i zadržati dovoljnu dozu prisebnosti jer ludovanje vodi gubitku života. Namco nam je u igru spremio nekoliko različitih karaktera čija opasnost ovisi o boji odjeće koju nose. Plavi stražari rijetko pucaju i njih se može svladati relativno lako, dok su crveni znatno opasniji i njih se treba malo više čuvati. Svi će ostali likovi biti negdje između ili iznad tih dviju kategorija, što nikako ne znači da će igra biti prelagana. Naime, Namco je ubacio i narančaste stražare čijim skidanjem zarađujete po nekoliko dodatnih sekundi, no ti su momci, naravno, vrlo mobilni, vrlo ih je teško pogoditi, a pojavljuju se obično prije nego što će vas napasti neka druga skupina neprijatelja. Vi se polakomite za bonus vremenom, izletite iz zaklona ne biste li skinuli narančastog, a onda vas odjednom zaskoči skupina plavaca naoružanih automatskim oružjem i imate život manje, a narančasti obično pobjegne. Ekstraživot bit će moguće zaraditi skidanjem 30 neprijatelja u nizu, no bojim se da je to teže izvestivo nego što zvuči. Igra će ponuditi dva moda igranja, *time-trial* i *story mode*, koji bi zajedno s različitim lokacijama, oružjem i svim ostalim trebali produžiti trajnost ovog potencijalno odličnog naslova. ☒

## ZA NOSTALGIČARE

Nova se igra oslanja na prethodnu, tako da će i pojedini likovi iz prvog *TC*-a doživjeti svoj *come-back*. Tu ponajprije mislim na bossa Kantarisa koji je imao svoje prste u otmiци predsjednikove kćerke, a očito ima i u njegovom ubojstvu, te na Wild Doga kojem je Miller u prvom nastavku odvalio lijevu ruku, a sad je na tom mjestu moćni mitraljez. Don't mess with the bad guys. Yeah, right !!







**Volf kako? Čega? S majonezom? Zelenom sal... ma daj...** PIŠE Danijel Reškovac

#### VOLFOSS

proizvođač NAMCO  
izdavač NAMCO  
datum izlaska PROLJEĆE 2001.  
žanr RPG  
broj igrača 1  
platforma PSONE



# VOLFOSS



**N**ovi, nikad viđeni likovi, čudovišta, mitske kreature križane s izvanzemaljskim rasama, genetski parainženjering pa nekakva bojna polja, i sve to u nekom posebnom (hm, da) i nadasve detaljno napravljenom svijetu.

Da, tako, djece im, kažu u Namcu. I to još nije sve! *Volfoss* je bio u početku zamišljen kao još jedna u nizu čudnih japanskih RPG-majstorija. A koliko se da naslutiti iz njihovih najava, riječ je o punokrvnoj konzolaškoj strategiji s neznatnim primjesama RPG-a. Što je uopće *Volfoss*? Osim što je jedno od blesavijih imena u povijesti PlayStation igara, *Volfoss* je i mjesto gdje avantura počinje, pogotovo ako ste RPG-strateg. Tada *Volfoss* postaje i svijet koji treba osvojiti. Sretni mi! Kako tema svjetske dominacije nije zacijelo nikad obrađena ni u jednoj računalnoj igri, mi ćemo nasjesti i dobrano zagristi u brutalne borbe, magije, taktiku i brojne varijacije koje nam se ovdje nude.

Igru bismo trebali započeti kao mlad i neiskusn prašinar sa svojom grupicom plaćenika. Kako vrijeme prolazi i glave padaju, napredujemo sve do general-skog čina, pa do generala potpisnika, pa do generala u prijevremenoj mirovini... Ukratko, osjetit ćemo sve ljepote vojničkih titula. U *Volfoss* svijetu postoje tri rase koje se, pretpostavljate, baš i ne mirišu previše. Prva, oligarhijska Ikuaip, najviše sličnosti ima s mad-maxovskim postapokaliptičnim svijetom. Heavy metanci u duši, Ikuaip skupljaju staro željezo po otpadi-

**Zahvaljujući golemom svijetu i mnoštvu strateških bitaka s napredovanjem u RPG-stilu, ovo bi mogla biti najbolja strategija na PlayStationu**

#### IMA L' JOŠ ZA JEDINICU?

Pa, čini se da kod Namca više i nema. Sad kad su *Khamrai* i *Tales of Eternia* dovršeni, Namco najavljuje još samo *Volfoss* u 2001. godini. Posljednja strategija na starom PlayStationu? Ako je tako, bolje da im bude i najbolja.

ma i od njega izrađuju zanimljiva oružja. Njihov predvodnik, general Veyser, jedan je od najjačih mačevalaca svijeta. Ikuaip se dobro naoružani i slabo oklopljeni, što treba zapamtiti i iskoristiti. Asdenia, zemlja gustih šuma i močvara, utočište je zanimljive rase koja se fura na bogove voda. Ta bi republika, doduše s utjecajnim šamanskim klerom, mogla biti dobar izbor za ljubitelje prirodnih magija. Vojska "Max Shreck" sastoji se od vojnika i svećenika koji upravljaju zanimljivim mitskim bićima. Njihove su magije pogubne za protivničke snage, a tek izgled... Treće kraljevstvo, Caldea Land, je možda i najčudnije. Izgleda kao dječja soba s razbacanim igračkama. Stanovnici imaju čudan smisao za humor pa im i vojska izgleda kao skupina psihodeličnih kreature. Tu su još neka mitološka bića koja već svojom pojavom izazivaju paniku na bojnju polju, otporna su na vatru i krše sve pred sobom.

Najzanimljivija stvar kod *Volfossa* je neuobičajeno velik broj bojnih polja (više od 100) na kojima ćete kaliti svoje vještine te više od 200 misija koje i ne moraju biti linearne. Borbe velikih vojski, podijeljene na poteze, privući će zacijelo velik broj kućnih stratega, a RPG-element će igri dati novu dubinu. No, postoji i jedna "kvaka" - Namco je najavio *Volfoss* samo u Japanu. Poučeni iskustvom da takvim igrama i ne treba mnogo za prelazak Tihog oceana, mi ćemo se lako snaći, samo da igra ugleda američko tržište. ☒

#### ŠTO OČEKUJEMO

- **LUUDI FAJT**  
lude bitke i taktiziranje; posebne jedinice, posebne komande, velika bojna polja
- **LUUDU ATMOSFERU**  
stvorenja s onu stranu pameti, moćne magije i da sve to lijepo i izgleda
- **NELINEARNOST I SLOBODU IZBORA**  
više od dvjesto misija u kojima možemo postati narodni heroj kome se djevice bacaju pred noge ili satrap kojemu djevice dovode pred noge



# RIDE ME! WEAR ME!

Nijemci su oduvijek bili uzor u kvaliteti, što i ne čudi uzmemo li kao primjer aute - od Opelovih, Volkswagenovih pa sve do BMW-ovih, Mercedesovih, a Porscheove da i ne spominjem. E pa ako već mogu potrošače zadiviti autima, zašto ne bi i ostalim proizvodima? Prvog globalnog lifestylea od spomenutih tvrtki dosjetio se BMW ponudivši nam gotovo sve stvari potrebne za život (hmm... doduše nemaju konzolu...). Naravno, "kol'ko para, tol'ko muzike", ali kvaliteta je ipak BMW-ova, dakle dobra... .. PIŠE Danijel Milčić

BMW C1

## + 50 KN

Bez kacige i bez globe. Prvi skuter u povijesti za koji je zakonom određeno da vozač na njemu ne mora nositi zaštitnu kacigu. Jasno je zašto. BMW je svojim inovativnim dizajnom ponudio nov način gledanja skutera i uvelike pridonio pasivnoj sigurnosti same vožnje. Usto, pogodilo je i idealan omjer elegantnog i sportskog izgleda. Pokreće ga motor zapremine 125 ccm koji pri 9250 o/min razvija snagu od 11 kW, tj. 15 "konja". Tim motorom skuter razvija maksimalnu brzinu od oko 100 km/h. Potrošnja pri stabilnoj brzini od 90 km/h iznosi 2.9 litara na 100 km. I same su dimenzije također vrlo prihvatljive: dužina mu je 2075 mm, širina 1026 mm, visina 1766 mm i težina 185 kg. Osim krova, sigurnost ovog BMW-a jamči i zaštitni pojas, naslon za glavu i opcionalne ABS-kočnice. Tu je dakako i BMW-ova patentirana prednja vilica (telelever) koja prati sva izbočenja na cesti te vjerno uz nju prijanja, bez obzira na uvjete. Da bude još bolje, C1 je podvrgnut crash testovima koji su pokazali da nije ništa nesigurniji od manjih automobila što ih svakodnevno gledamo na cesti. Postoji i dosta dodatne opreme za nj, koja služi isključivo vašem zadovoljstvu, primjerice audiosustav ili pak BMW-ov kovčeg koji se montira na stražnji dio skutera, a kad završite s vožnjom, jednostavno ga otkvačite i nosite u ruci kao bilo koji drugi. Dakle, ako su vam dosad roditelji odgađali kupnju skutera zbog njegove nesigurnosti, sutra je novi dan, neka posegnu u džep, naravno, ako je dovoljno dubok. Ovaj je skuter dostupan i na našem tržištu, baš kao i ostale stvari što ih vidite na ovim stranicama, kod ovlaštenog BMW-ovog prodavača "Tomić & co.". Kad smo već kod skutera i sigurnosti, naglasimo da je policija u posljednje vrijeme vrlo aktivna - naime, zaustavlja motocikliste zbog mnogih prometnih nesreća koje uzrokuju. Vozač bez zaštitne kacige (ako ne vozi BMW-ov C1 :) platit će kaznu od 50 kuna, dok će za vožnju bez posjedovanja odgovarajuće vozačke dozvole, tj. bez položenog vozačkog ispita, kazna biti 500 kuna i neće moći dobiti vozačku dozvolu iduće dvije godine. Dakle, vozači, OPREZ!



BMW WILLIAMS

## MINI ME

Ili je BMW patentirao stroj za smanjivanje stvari ili... Ne, bit će ovo prvo. Dakle, riječ je, kao što vidite, o vrlo maloj i vrlo detaljno izrađenoj maketi Williamsove formule u omjeru 1:18. Bez pretjerivanja, vađenje ove ljepotice iz kutije pobudilo je u meni nove, pomalo zastrašujuće osjećaje; naime, nisam držao igračku nego malu Williamsovu formulu. Začas, izgubljen u mašti, osjećao sam se kao div - jer ovakvu je detaljnost teško pojmiti. Nije bilo druge doli

snimiti maketu pokraj nekog prepoznatljivog objekta, a ima li za to boljeg od PlayStationovog joypada? Stoga, evo slike, a vi se sad pitajte je li formula mala ili smo mi nabavili golemi kontroler na napuhavanje... U svakom slučaju, nije ta "igračkica" za svačije prste, i koliko god vam se sljedeći iznos čini previsok, vjerujte mi, nije. Dakle, ovaj detaljan rad stajat će fanove svojih 380-ak kuna. Ah, ti detalji... uvijek su tako skupi.





BMW BMW BMW



BMW FASHION

## UĐITE U BMW ZA MALI NOVAC

E he! He, he.... he. Kakva KIA, kakav Daewoo kad i vi možete u BMW. Doduše, u nešto lakšoj izvedbi, s ne baš pohvalnom pasivnom sigurnošću, no BMW je BMW. Riječ je, naravno, o BMW-ovoj kolekciji odjeće, obuće i koječega drugoga. S marketinške strane, ovaj BMW-ov potez nimalo ne čudi - naime, on tako stvara cijeli lifestyle imidž i privikava kupca da, osim što vozi auto i nosi BMW, utopi tugu barem u BMW-ovim hlačama. Kao i kod izrade automobila, tako i ovdje BMW ništa ne prepušta slučaju pa za izradu svoje "dodatne opreme" koristi samo najkvalitetnije materijale i atraktivan dizajn. Naravno, osim šminke (odjela, veste, košulje, kravate i sl.), tu su i odjela za motocikliste rađena također od visokokvalitetnih materijala podvrgnutim testovima različitih vremenskih uvjeta, izdržljivosti te visokih temperatura. U ponudi su i kacige koje, osim sigurnosti, nude dobar dizajn i odličnu aerodinamičnost. Naočale, satovi, naprtnjače i torbe također su neizostavni, no

pojavljuju se tu i "malo" čudnije stvari koje, morat ćete priznati, ipak niste očekivali.

Krenimo redom s perverzijama: marama, šalovi, remeni, škarice za nokte (o, da), kišobrani, porculanski setovi, manšete, držači za kravatu, držači za novac (money clip), upaljači i sl. s BMW-ovim znakom. Ali, hej!

Nemaju donje rublje, zamisli... Jedna stvar mi se još mota po glavi. Kako će izgledati Benetonov auto. Ili će možda Levi's biti prvi?!







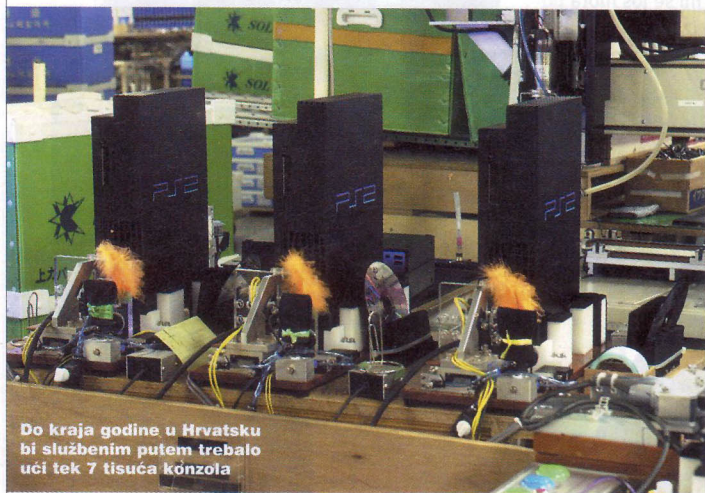
**G**odinu nakon početka prodaje u Japanu, PlayStation 2 je došao i u Hrvatsku. Prve službene konzole stigle su još 15. ožujka, no zbog carinskih, poreznih i inih birokratskih zavrzlama, prodaja je počela tek oko 20. ožujka. Naravno, prve

su konzole u Lijepu našu stigle još u desetom, odnosno jedanaestom mjesecu prošlog stoljeća, s početkom prodaje u Americi i zapadnijem dijelu Europe. Ondašnji su se vlasnici mogli izbrojati na prste jedne ruke, dok se današnji njihov broj popeo na tisuću do tisuću i pol.

## TRČANJE PRED RUDO

Većina je svoje konzole kupila u Italiji i Austriji jer su se sve najave o početku prodaje u Hrvatskoj početkom godine, nažalost, pokazale netočnima. To je najviše pogodilo domaće distributere koji su na taj način propustili priliku zaraditi

u sezoni pojačane božićne kupnje. Razlog kašnjenja je bila iznimna potražnja konzole u susjednim zemljama i nemogućnost Sonyja Europa da ih sastavi i isporuči dostatan broj na sva zainteresirana tržišta. Tako je i naša "mala zemlja za *Gran*



Do kraja godine u Hrvatsku bi službenim putem trebalo ući tek 7 tisuća konzola

## GDJE, KAKO, KOLIKO, POŠTO?

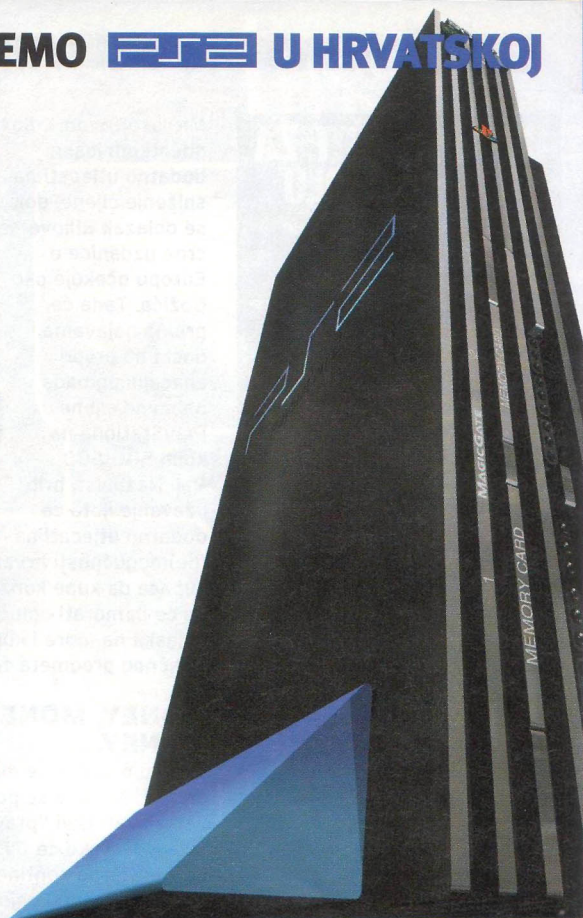
Sony Hrvatska je na naše tržište uveo, kažu, dovoljan broj PlayStationa 2: 1100 plavih kutija će zadovoljiti potražnju u idućih nekoliko mjeseci. Većina ih je raspoređena po ustaljenim Sonyjevim prodajnim mjestima diljem Lijepe naše, a najveće se zanimanje očekuje u Zagrebu. Tako lanac trgovina Helikop kupcima nudi PS2 po cijeni od 4 800 kn (uz 10% popusta na gotovinsko plaćanje), s tim da se prilikom kupnje moraju kupiti i dvije igrice(!). To je, kažu, naputak iz samog Sonyja. Igre u Helikopu, njih nekoliko (Tekken TT, Ridge Racer V i Moto GP), su ipak najpovoljnije na tržištu, cijena im je 400 kn i ona će najvjerojatnije ostati i za sve buduće naslove. Renoprom (Zagreb, Rijeka, Split) nudi konzolu za 4 890 kn, a u ponudi imaju i dodatni kontroler te memorijsku karticu. Konzola je ipak najpovoljnija u trgovinama Algoritma (ZG, ST, DU), gdje je za PS2 ljubaznim prodavačima potrebno izbrojiti "tek" 4699 kn. Oni za gotovinsko plaćanje nude i gratis igru po izboru iz ponude od dvanaestak naslova (TTT, RRV, Moto GP, X-Squad, itd., a uskoro se očekuje i Quake 3). U Algoritmu su igre i najskuplje, 549 kn. Razlike u krajnjoj cijeni softvera u Sonyju objašnjavaju individualnom politikom maržiranja svakog distributera. Memorijsku karticu možete kupiti za 369 kn, a dodatni kontroler za razumnih 269 kn (?). Većina distributera prihvaća različite oblike otplate - konzolu možete kupiti na rate i kreditnom karticom i čekovima....





Dame i gospodo, svi nazočni! Naša višestol nitko više neće moći tvrditi da nismo Euroj moći gurati ondje gdje ne pripadamo! Nem proganjao od stoljeća sedmog, nema više tl tanata, gotovo je za svagda sa živinama raz predznaka!!!

I ne brinite se, dragi prijatelji, što je za mr nas potrebno izdvojiti i do trideset posto vi kuna negoli, dakako u protuvrijednosti, naš Svi bismo mi, braćo i sestre, trebali biti na dragi moji, pokazujemo tom bezosjećajnom u trulom kapitalizmu da mi hoćemo, možen želimo! Ne nasjedajte, ponosni ljudi, na raz iz besprizornih oglasnika koji taj predmet r nude za Judine škode!!! Othrvajte se porivi ako pune džepove legalnih distributera! Po sramotnu politiku oporezivanja elektroničk matičke opreme jer uvijek gladne kase naš ionako žude za vašim novcem! Budite ponc i sestre, neka se vaša srca ispune do uzviše va ekstaze jer, bez obzira na visoku cijenu ćemo morati platiti, napokon možemo, a da nitko u tome ne sprječava, uskliknuti:



# IMAMO PLAYSTATION 2!

*Turismo*" došla na red prije samo nekoliko dana. U međuvremenu su mnogi prijatelji i poslovni partneri carinskih službenika u državu uvezli desetine i stotine konzola iz mrskih nam neozapadnokapitalističkih zemalja, zaradivši njihovom prodajom hrpe novaca. Vlasnici su bili sretni, država je izgubila nešto novca na porezima, davanjima, uzimanja i sličnom haraču, a u posljednjih su se mjesec dana konzole mogle kupiti i u različitim trgovinama elektroničke opreme, naravno bez blagoslova Sonyjeve hrvatske ispostave. Početkom godine cijena se dvojke na "crnom tržištu" kretala oko 1200 DM, dok je do znatnijeg "rušenja" došlo tek u posljednjih mjesec dana. Povećanje ponude, kao i relativno slaba prodaja, ponajprije zbog visoke cijene, uzrokovala je pad cijene od kojih trideset posto.

## IMAŠ NEKOLIKO SOMOVA MARAKA SITNOG?

Danas je konzole moguće nabaviti za 700-800 DM, a daljnji će globalni pad cijene povećati i samu prodaju. Naravno, krajnji iznos potreban za početak igranja često raste za dvadesetak posto jer je

memorijska kartica postala nezaobilazan predmet želi li se ozbiljnije početi bilo kojom igrom, dok cijene igara variraju od 100 do gotovo 150 DM, ovisno o mjestu kupnje. Pridodamo li tome još i dodatni kontroler, multitaip, novi televizor, receiver za DVD-mogućnosti i pripadajući set zvučnika, komplet-

no opremanje za odgovarajući PS2 doživljaj, lako može začu u sfere tajkunskog predznaka. Ipak, uzme li se u obzir da je PS2 igračka konzola, DVD player te potencijalno računalo za pristup Internetu (zasad ćemo sve ostale izgledne namjene izostaviti), navedena se cijena ne čini toliko visokom. Izlazak

## 56K vs. BROADBAND

Neće proći dugo i poželjet ćemo se svojom konzolom spojiti na Internet, a onda će to jednostavno postati nužnost. Ako ne prije, onda će izlazak *Final Fantasy XI* tražiti od vas da se povežete sa šarolikom bjelosvjetskom družbom u cilju zajedničkog igranja. U tu će svrhu biti potrebna nešto brža veza koju pružaju današnji 56Kb/s modemi, a iz Sonyja već prijetu kako će za potpuno iskorištavanje svih potencijala koje će PS2 nuditi (download filmova, glazbe, igara, igranje tih istih, vjerojatno vrlo zahtjevnih, demoa itd.) biti potrebna "broadband" veza od 2Mb/s te "network" dodatak koji će Sony prodavati posebno (tvrdi disk + ethernet kartica). Za divno čudo, domaći nam Telekom već omogućava spajanje na Internet navedenom superbrzinom, no za odgovarajuću pristojbu, naravno, o kojoj sada ipak nećemo. Kako su nam diplomatski rekli u HT-u, oni su spremni u svakom trenutku ispuniti sve zahtjeve tržišta, a koju će cijenu domaći igrači morati platiti da bi im zahtjevi bili ispunjeni, ipak nismo uspjeli saznati.





## CRNO TRŽIŠTE ZA CRNU KONZOLU

Osim ustaljene prakse kupnje konzole u Italiji ili Austriji i njenog ilegalnog prenošenja preko granice (cijena cca. 785 DM kad se vrate različiti merverštojeri i slična davanja), konzola se može nabaviti i od uljudne gospode koja se oglašava putem raznobojnih oglasnika. Njihova se cijena kreće od 750 DM naviše, no tim se načinom kupnje svi mogu oprostiti od valjanog jamstva i sličnih alata zaštite kupaca. Naravno, uvijek treba uzeti u obzir da je PS2 vrijedan komad hardvera, pa bi svatko sam trebao donijeti odluku kako će i od koga kupiti svoj primjerak. Svaki način, kako to u životu već biva, ima svojih prednosti i mana.



Microsoftovog X-boxa će početkom jeseni dodatno utjecati na sniženje cijene, dok se dolazak Billove crne uzdanice u Europu očekuje oko Božića. Tada će, prema najavama, doći i do prvog značajnijeg pada nabavne cijene PlayStationa na kojih 500-600 DM. Nažalost, približavanje ljeta će dodatno utjecati na (ne)mogućnosti hrvatskih kupaca da kupe konzolu - veći na će ih morati odlučiti između odlaska na more i kupnje tog mračnog predmeta želja.

## MONEY, MONEY, MONEY...

Odluku o kupnji će mnogi donijeti tek kad se počnu pojavljivati prvi "pravi" hitovi i u Europi. Tako će *GT3 A-Spec* police Starog kontinenta ugledati tek krajem lipnja (što još uvijek nije službeno potvrđeno), a nije poznato kad će i hoće li uopće stići u naše trgovine. Slično će se dogoditi i sa *Silent Hillom* (sredina godine) ili bilo kojim Squaresoftovim naslovom (najtraženiji, *FFX*, stiže krajem godine), dok je o utjecaju izlaska *Metal Geara* (prosinac, kažu) na



kupnju PS2 suviše i raspravljati. Naravno, ta će situacija mnogima uskratiti zadovoljstvo igranja svih onih predivnih igara koje su već na tržištu ili će izaći vrlo skoro. Bilo kako bilo, PlayStation 2 je među nama. Svoj će zamah na hrvatskom tržištu doživjeti tek početkom jeseni, kad se svi opo-

rave od ekstenzivnog ljetnog trošenja, no ipak moramo napomenuti da je naša siva kutijica već polako postala prošlost. Sony je budućnost odlučio nazvati PlayStation 2, a PSone je namijenio mladim igračima, usmjerivši ga prema zabavnim naslovima, dok će sve "prave stvari", uz nekolčinu iznimaka koje nas očekuju u bližoj budućnosti, odsad živjeti samo na "dvojci". **⊗ Amar Rešić**



U godini dana u svijetu je prodano 10 milijuna PS2

# PRETPLATI SE NA PSX!

*osiguraj svoj primjerak*

Pretplata na tvoj omiljeni PlayStation magazin "PSX" na 6 mjeseci košta te **132** kune, a na 12 mjeseci **264** kune.

Troškovi poštarine uključeni su u ovu cijenu!

Da bi se pretplatio na PSX uplati sumu koju si odabrao na broj žiro-računa: **03101-690-10878**, te OBAVEZNO pošalji kopiju uplatnice sa svojom adresom, imenom i prezimenom na adresu:

### Tisak d.d. u stečaju

odjel pretplate  
Slavonska avenija 4  
10 000 Zagreb  
ili je faksiraj na broj faksa:  
**01/3641 205**



Ukoliko želite pretplatu možete naručiti telefonski iz svoga doma na broj telefona **01/363 6681** svaki dan od 9.00 do 16.00 sati.

**Pretplata je najsigurniji način da osiguraš svoj primjerak PSX-a! Svakom pretplatniku PSX stiže ravno na kućnu adresu!**



# JEDNA, ALI VRIJEDNA IDE U...

**Našoj i vašoj nagradnoj igri došao je kraj. Prošlih ste mjeseci marljivo skupljali nagradne kupone, a u ožujku je počela ludnica. Vaša su pisma svakodnevno stizala u tolikim količinama da nas je i naš poštari zamrzio. Jedva vukući svoju pretešku torbu, začuđeno je pitao: Zar su ovi vaši poludjeli? Što im je odjednom? Naš je odgovor bio: Jedna, ali vrijedna, stari. Pobjednik uzima sve!**

**Nakon pohvala upućenih vama, zahvalimo i sponzorima bez kojih ne bi bilo ove nagradne igre. To su tvrtke Helikop, Zola, Continuum, Issa Film i Video te Playstation shop Element. A evo i kako je protekao dan izvlačenja. Tog dana nije padala samo kiša, nego čak i snijeg, a uredništvu PSX-a sve je bilo jasno: nekome će smrknuti, a nekome svanuti. Svi smo se složili: Neka najljepši dio uredništva donese nekome sreću. Tanja i Nevenka rekoše: Najljepše smo!**



Iz dana u dan broj vaših pisama s kuponima bio je sve veći, stoga smo i kutiju morali triput mijenjati. I ova najveća koju smo uspjeli naći bila je puna do vrha, a Nevenka i Amar su je oslikali ne bi li joj dali ljudski oblik



Dok su Nevenka i Amar oslikavali kutiju, Tanja je, zatrpana vašim pismima, meditirala pročišćavajući svoje misli: "Neka mi ne zamjere oni koje ne izvučem. Svi ste vi moji dragi čitatelji. Nagrada je samo jedna. Sreća je prolazna"



I to je taj trenutak. Maske (kutija) su pale. Netko je izvučen. Sretnikovo pismo u Tanjinoj je ruci. Tko je, da je, trebao bi do kraja života našim djevojkama pjevati onaj stari slager *Ta tvoja ruka mala...*



I došao je taj trenutak. Kutija na glavama djevojaka i njihov neuigrani zajednički rad bili su najbolje jamstvo da će izvlačenje biti pošteno. Vidjele nisu ništa, a jedna ruka vodila je drugu. Pod kutijom je vladao mrak i nedostatak kisika jer su ga otkucaji uzbuđenog srca i gromoglasni smijeh znatno brže trošili. Ovo im je ipak bilo prvi put



Nakon početne sreće, Tanja i Nevenka moraju otvoriti pismo i utvrditi jesu li zadovoljeni svi kriteriji za sudjelovanje u nagradnoj igri ili ćemo morati izvući nekoga drugog. Nedostaje li ime posiljatelja ili jedan od kupona, nema im druge nego opet kutiju na glavu



**Jedna, ali vrijedna odlazi u Pulu! Sretnik nad sretnicima zove se**  
**ROBERT CVITIĆ**  
**Čestitamoooooooooooo!**

**PlayStation 2 konfiguracija snova odlazi u Pulu.** Čestitamo, Roberte, nadamo se da te ostatak Svijeta neće zamrziti jer i sami su znali - pobjednik uzima sve. Zabavi se lijepo sa svojim društvom uz ovu konfiguraciju i PSX-ove koji će ti stizati idućih 12 mjeseci. A vama ostalim čitateljima preporučujemo da u idućem PSX-u pogledate fotoreportažu o tome kako se Robert Cvitić iz Pule proveo prilikom preuzimanja nagrade u Zagrebu.

## IDEMO DALJE!!!

No, ovo nije kraj! Iznenađeni vašim golemim odazivom odlučili smo vam darovati još koji PlayStation 2. Dakle, od idućeg broja PSX-a možete opet sudjelovati u nagradnoj igri u kojoj će glavna nagrada biti PlayStation 2! Zato, potražite u kioscima 5. svibnja PSX broj 23. gdje ćete pročitati sve o novoj nagradnoj igri i izrežite prvi kupon. Sretno!

I sve je tu: ime i adresa, uredno zalijepljene marke na kuverti, sva tri kupona i topli smijeh naše Tanje i Nevenke. Zaključak je svima jasan. Doris Vučković i Tanja Tušek mogle bi lako izgubiti posao. Ah, da. Čestitamo sretnom dobitniku, a ostalima više sreće u idućem izvlačenju





# TOP5 PSX Teama

KREŠIMIR JOZIĆ

## 1. RESIDENT EVIL serijal



2. Driver 1 i 2
  3. Poy Poy (drugi više nego prvi)
  4. Circuit Breakers
  5. Broken Sword (prvi više nego drugi)
- Eto kratkog popisa igara koje su se meni svidale u dosadašnjoj povijesti PlayStationa. Znam da se neki neće složiti sa mnom (pogotovo za Poy Poy), ali ja rijetko igram nešto solo pa su meni igre za društvo daleko vrijednije.

IVAN BOLKOVAC

## 1. GRAN TURISMO



2. Final Fantasy 7
3. Blood Omen: Legacy Of Kain
4. Diablo
5. Colony Wars

Eto, kad sam već mogao birati All Time igre, stavio sam upravo najbolje. Iako će mnogi uočiti da su to malo stariji naslovi, reći ću samo da sam ih igrao još kao novopečeni vlasnik PSX-a i da su na mene ostavile najjači dojam. Osim toga, da se ikako moglo, prve bi tri igrice ravnopravno dijelile prvo mjesto.

BERISLAV JOZIĆ

## 1. BUSHIDO BLADE serijal



2. Ten-Chu serijal
3. Resident Evil serijal
4. Colony Wars serijal
5. Blaze & Blade

Užasno je teško odabrati najbolju iz hrpe igara što sam ih igrao, stoga sam primijenio metodu nabiranja onih uz koje sam proveo najviše vremena i u kojima sam najviše uživao. Čim ih ugledam na stranicama ovog broja, znat ću da bi bilo bolje da sam izabrao neke druge, ali eto...

DARIO ZRNO

## 1. ISS PRO svi do jednog



2. Chrono Cross
3. Broken Sword (oba)
4. Final Fantasy 7
5. Total NBA '97

Potonji se morao naći na popisu jer nam je podario masu danonoćnih turnira i dobrih druženja uz PS, čak bih rekao da je sve i započelo s njim. No, uz ovih pet, moram spomenuti i Gran Turismo, Suikoden 2, MGS, Soul Reaver, Crash (za razbribru), FF9 i mnoge druge...

DANIJELE REŠKOVAC

## 1. ISS PRO serijal



2. Gran Turismo
3. Final Fantasy 7
4. Bomberman
5. NFS 1 (one and only)

Kako još ubaciti Resident Evil, ali samo prvi dio? A Front Mission? A Suikoden? Teško je ovo sastavljanje. Hoću Top 2 ili Top 7,4. Ili hoću impregnaciju, pa se vi mučite s top-ljestvicama.

HRVOJE HERCEG

## 1. GRAN TURISMO serijal



2. Quake 2
3. Colin McRae Rally serijal
4. Ana Kournikova's tennis
5. Tekken 3

Kao ljubitelj autosimulacija, na prvo i treće mjesto smjestio sam naslove kojima sam posvetio najviše slobodnog vremena. Zbog odlične multiplayer podrške, među top 5 igara našli su se Quake 2 i AK tennis, a ni Tekken 3, kao jedna od najboljih tučnjava, jednostavno nije mogao biti izostavljen s ovog popisa.

TOMISLAV TOMAŠIĆ

## 1. METAL GEAR SOLID / ISS PRO EVOLUTION 2



3. Resident Evil 2
4. Gran Turismo 2
5. Quake 2, Silent Hill

Dvije igre jednako pravo sjede na prvom mjestu, jedna zbog nenadmašne igrivosti, a druga zbog svega onoga što je u trenutku svog izlaska predstavljala i zbog standarda koje je postavila - osim toga, odigrao sam je 4 puta. O preostalima mi je bilo teško odlučiti, stoga sam to učinio bez velikog razmišljanja jer inače ne bih nikad odlučio.

AMAR REŠIĆ

## 1. GRAN TURISMO 2



2. Resident Evil
3. Final Fantasy 7
3. ISS Pro Evolution
3. Metal Gear Solid

O ukusima se ne raspravlja, pa tako ni o ovoj ljestvici. GT2, naravno, na prvom mjestu, nakon njega Resi, jedan i jedini, prvi i najbolji, potom nenad\*\*\*\*ivi FF 7. ISS je na ljestvicu ušao u posljednjih godinu dana istisnuvši Tekken 3, no tako to ide, pa što sad. MGS, posljednji u redosljedu, no i najbolji, dijeli treće mjesto s kolegama. Pet igara za pet godina. Nije ni tako loše, zar ne? Što će tek biti do 2005.?

VEDRAN SANDIĆ

## 1. ISS PRO serijal



2. Tekken serijal
3. Gran Turismo serijal
4. NBA Live serijal
5. Resident Evil serijal

Pa ovo je bilo lagano. Čekaj malo, a gdje mi je Colin. Pa to ne može proći bez njega. A, gle nema ni TOCA serijala. Hm, ipak nije tako lagano kao što sam mislio. Vidi, vidi, pa zaboravio sam i na Snakea i MGS, a bogami nema ni Micro Maniacsa... Možda bih mogao izbaci NBA pa umjesto njega... Ma, nije važno, pamti se samo najbolji, a to je definitivno Iss Pro Evolution.

IGOR IXA MILANOVIĆ

## 1. ISS PRO serijal



2. Tomb Raider 1 i 2
3. Medal Of Honor Underground
4. Total NBA '97
5. Driver

Mogli ste se mirne duše okladiti. Omjer bi doduše bio iznimno malen, ali dobili biste! ISS je najbolji i - točka. Ostale bi oklade bile već znatno zaribanije. Iako ne i posve nepredvidljive. Istini za volju, ova minijaturna top-ljestvica nije ostavila mjesta ljepoticama kakve su primjerice LMA Manager, Resident Evil, F197 ili Olympic Games... shit happens!

NEVENKA ŠALAT - DON'T DO FIST ON THE LIST

## 1. ODDWORLD: ABE'S ODDYSSEY & ABE'S EXODUS



2. Kula World i Kurushi (1,2)
3. Syphon Filter (1,2), Medal of Honour (1,2)
4. Resident Evil (1,2,3), Silent Hill te Excalibur 2555
5. Colin McRae Rally (1,2), Knockout Kings '99, Thrill Kill, Music 2000

Abe je na mom repertoaru već godinama jer donosi ultra-složnu kombinaciju avanture i logike, nadljudski maštovitu grafiku i originalnu fabulu. Kula World i Kurushi čiste su logičke igre koje kao takve zaslužuju čisto drugo mjesto. Treće i četvrto drže avanture, a prednost imaju realnije od nerealnijih. Zamjećujete i većini nepoznati Excalibur, jednu od prvih avantura za PSX. I br. 5 - sport i glazba.

TANJA VITAS

## 1. PANDEMONIUM



zato jer je to prva igra koju sam kao ponosni vlasnik sive konzole zaigrala

2. Tomb Raider serijal - mislim da razlog i objašnjenje nisu potrebni
  3. Doom - zbog dana i noći neprekidnog napucavanja u linku
  4. Silent Hill - jer se i dandanas ježim pri pomisli na neke dijelove
  5. Circuit Breakers - jer mi je pružio neponovljivu zabavu igranja u četvero
- E sad, zašto baš te igre... Jednostavno zato jer one to, po mom skromnom mišljenju, zaslužuju.

DANIJELE MILČIĆ

## 1. FINAL FANTASY 7

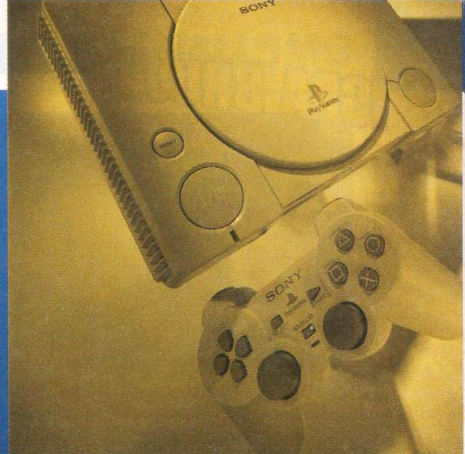


2. Chrono Cross
3. Tony Hawk's Pro Skater serijal
4. Need For Speed serijal
5. Metal Gear Solid

Odlučiti se za 5 najboljih igara gotovo je nemoguće. Doduše, FF7 je bila i uvijek će biti prva, ali kako od 100-tinjak preostalih izabrati samo 4, i to žanrovski različite?! Trudio sam se, ne znam jesam li uspio.



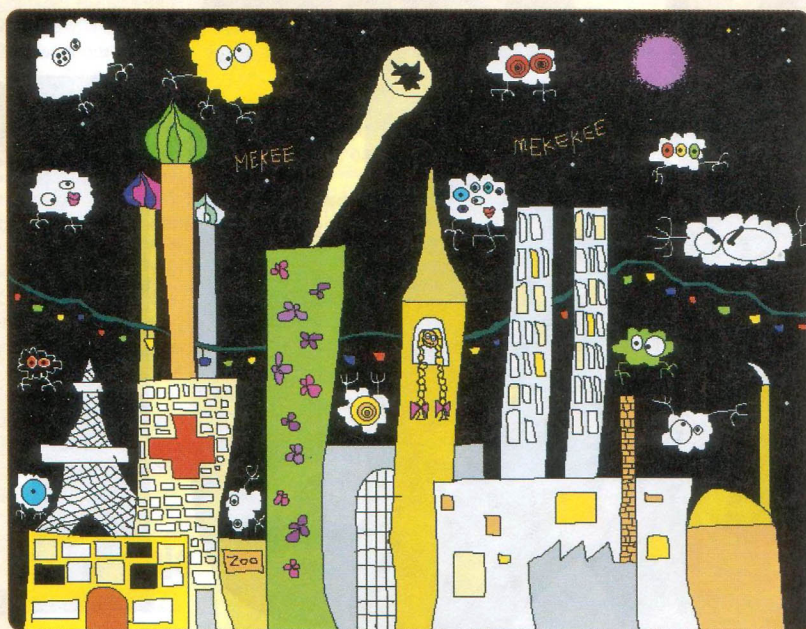
# ODIGRALI SMO



TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO TKO SMO - TKO SMO

## The City of Lost Sheep

**P**išem evo pokoji stih  
Za časopis PSX  
Najbolji gejmerski mjesečnik  
Ispred i iznad svih  
Jer zamoljen sam bio  
Od nekog tko mi je drag i mio  
Rimama ako bih htio  
Popuniti stranice ove dio  
Stog evo pjesničkih podudarnosti  
Iz kojih zbog lojalnosti  
I zbog kolegijalnosti  
Izostavih vulgarnosti  
Dok u stvarnosti  
Nisam poznat široj javnosti  
Držim se u tajnosti  
Uvijek idem u krajnosti  
Ribi Nevi zatomiženog apetita  
Koja je sa mnom na faksu  
Reći ću samo ovo:  
Plati prometnu kaznu!  
I znajte, mršava je ona  
Uvijek ima bombona  
A kad nova recenzija stigne  
Uvijek šatro neku lovu digne  
Zatim se otvara br. 21.  
Na stranici devedeset osmoj  
U ožujku zetovci štrajkaju  
"braćo poslušajte ovo"  
Uz pelin i Goluises  
Učeo će vam reći  
Otvara se škola  
Za ovčice male  
On želi na Maldive  
Gledati filmske dive  
I da Nevenka ide s njime  
Koja zbog plaće nema čime  
Dok zbog platnog razreda  
Ona u zid udara glavom  
Učeo kupuje *voivo*



I časti se kavom  
Zrno je manga  
Ne da da se piše svašta  
Gramatičke greške ne prašta  
Mrkog lica i pogleda strašna  
On juri u svom *fordu*  
Kupljenom za mnogo novca  
I zna se tko je glavni  
U gradu izgubljenih ovaca  
Oblači se ko vojno lice  
Petokolonaš pravi  
Gonič jadnih robova  
Koji šljakaju ko mravi

Koji znaju kako se slavi  
S kištom pive u glavi  
Sa Silvergirl se skito  
Kobnim metcima izmicio  
Tog čovjeka zovu Ixa Drunk  
Jer je pijan ko skunk  
Fura široke hlače na tregere  
Jer mu jedino u njih stane tank  
Amar, tattoo freak  
Otudio Nevenkinu imovinu  
Vrati joj minduše  
Ili će ti spomenut rodbinu  
Od silne crne kave

Već si pomalo *banana*  
Zar ti nitko nije rekao  
Doručak je najvažniji obrok dana  
I jedan novinar Jutarnjeg  
U ekipi, Bero, je ovaj  
Mršav, ispijen i blijed  
Kao medicinski povoj  
Izađi iz banke  
Izađi iz sjene  
Udahni svjež zrak  
Vani lijepo je vrijeme  
A McChickenu Kreši kažem  
Ne daj da te burke iskorištava

Text by:  
SHO-KRE "THE STITCH" SHUMI



Narisala:  
NEVE "THE SKINY FISHEATER"  
ZELENOŠALAT(A)

Ustani i reci:  
Ja se borim za svoja prava!  
A šminkeru s ekonomije  
Hercegu s nečim na glavi  
Ako ne želiš da se *to* vidi  
Onda kapu si stavi  
U ekipi ima jedna Tanja  
Koja stasom je manja  
Boje južnog voća u kosi  
U rinfuzi slane štapiće nosi  
Jedan čovjek testira hardver  
On izgleda ko Balki's nightmare  
Njegovo matematičko znanje  
U cijeli PMF ne stane  
Zatim mladi fotograf Milčić  
Na zimi noge čeliči  
Mijenja boju kose ko kameleon  
Više ni ne znamo na što slič  
Vedrana i Tomislava  
Spomenut ćemo samo  
Da ih ne izostavimo  
O njima malo znamo  
Ovo je cjelokupna  
Peesiksova klika  
Gejmerska elita  
Puknuta ekipa.

|                        |    |                          |    |                          |    |
|------------------------|----|--------------------------|----|--------------------------|----|
| ONI                    | 38 | PIPEMANIA 3D             | 58 | RAZOR FREESTYLE SCOOTER  | 65 |
| F1 RACING CHAMPIONSHIP | 42 | LUNAR 2: ETERNAL BLUE    | 59 | BATMAN GOTHAM CITY RACER | 65 |
| STAR WARS: STARFIGHTER | 44 | BUZZ LIGHTYEAR OF STAR   |    |                          |    |
| LMA MANAGER 2001       | 46 | COMMAND                  | 60 |                          |    |
| DYNASTY WARRIORS 2     | 50 | DONALD DUCK QUACK ATTACK | 61 |                          |    |
| EUROPEAN SUPER LEAGUE  | 52 | K1                       | 62 |                          |    |
| CHAMP. MOTOCROSS 2001  | 53 | HBO BOXING               | 62 |                          |    |
| TRIPLE PLAY BASEBALL   | 54 | TEKKEN TAG TOURNAMENT    | 63 |                          |    |
| POINT BLANK 3          | 55 | THE MISSION              | 64 |                          |    |
| TOY STORY RACER        | 56 | WACKY RACES              | 64 |                          |    |



Oni

38

### PSX PREPORUKE UREDNIŠTVÁ

- Oni**  
Rockstar / Take 2
- F1 Racing Championship**  
Ubi Soft / Videosystem
- ISS Pro Evolution 2**  
KCET / Konami
- Fear Effect 2: Retro Helix**  
Kronos / Eidos
- Final Fantasy IX**  
Square / Sony





**[1]** Rakete i slična oružja, logično, čine veliku štetu. Nasreću, brza su kao i metci iz stripa Kapetan Miki **[2]** Brojčano nepoštenu situaciju zahtijeva upotrebu hypoa (energije) koja, upotrijebite li je u dovoljnoj količini, čini Konoko jačom i učinkovitijom **[3]** Barabas, desna ruka glavnog negativca Muryoa, izgleda opako, ali samo zbog "topčine" koju nosi **[4]** Pametnim manevriranjem možete se riješiti protivnika tako što ih natjerate da se međusobno izrešetaju



## ONI

proizvođač ROCKSTAR

izdavač TAKE 2

inačica PAL

datum izlaska U PRODAJI

žanr UDARI ME NJEŽNO U 3D-U

broj igrača 1

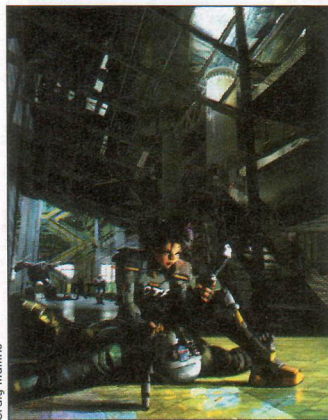
platforma PS2, PC, MAC



PS2  
Memory  
Card  
(135 KB)



Dual  
Shock 2



**Odvedite svoje živce tamo gdje nikad nisu bili...**

PIŠE Dario Zrno

**N**eno kodno ime je Konoko. Živi u 2032. godini i sretna je što je imala priliku pogledati svih šest nastavaka Matrixa. Idol joj je Jet Li, a njegovih 306 (daj Bože) filmova najveće su blago njezine kolekcije filmova na remasteriziranim HVP-ovima (op.a. *Hologram Video Projector* - napredna videotehnologija koja je zamijenila DVD-ove svojom potpunom interaktivnošću okoliša naspram gledatelja).

Njezini pokreti su apstraktni, u trenucima gotovo nemogući, a opet tako graciozni. Želite li joj se približiti, svakako ne spominjite Laru, a toliko traženi smiješak na njezinoj odlučnoj faci moguće je izvući samo dobrim vicom o Džemsudinu u glavnoj ulozi. Dobro, malo sam se zanio, no ne mogu si pomoći i ne usporediti Konoko s Larom jer sve mi je nekako poznato, već viđeno. Pritom mislim na početke Larine slave kao virtualne dive. Sve je tu: avantura s naglaskom na akciju, u glavnoj ulozi žena "koja može sve", pa i više - u borbi hladnokrvna, koncizna, vrlo rijetko pokazuje osjećaje, a tad bi je svi malo tješili, zar ne? Potom tajnovita priča koja se nekoliko puta u igri neočekivano lomi da bi na kraju sve spalo na frazu "Ne vjeruj nikome - sam(a) si protiv svih". Pa (ne)očekivano pojavljivanje *patcheva* na Internetu s kojima je moguće heroinu "natjerati" na striptiz u

kojem, istina, Konoko zasad samo simulira ples bez golišanja, no pitanje je dana... I za kraj, njeno nedavno pojavljivanje u američkom Playboyu koji je igru *Oni* hvalospjevima preporučio.

## KONOKO LI

Ma dosta je usporedbe, *Oni* je izvrsna igra, u nekim dijelovima stvarno inovativna i zaslužuje svaku pohvalu. Već sam prije spomenuo da je poseban naglasak na akciji, a programeri su uspjeli napraviti izvrstan algoritam (zvan *interpolation*) koji omogućava simultano izvođenje udaraca ovisno o položaju Konoke naspram protivnika. To u praksi znači da za razliku od drugih igara ovog tipa nema klasičnog: stisni gumb za određeni udarac pa slijedi animacija tog udarca koja se ne može prekinuti, te se drugi udarac nastavi u pola zamaha... U ovoj je igri svaki udarac "unikatan" i mnogo čimbenika ovisi o njegovom konačnom izgledu i učinku. Komboe je vrlo jednostavno izvesti, a svi su vrlo efikasni i vizualno atraktivni. Kako igra napreduje, Konoko će učiti nove poteze kojih se ne bi posramio ni gorespomenuti Jet Li. Jedan od njih je i "lom vrata" polukružnim zaokretom dok noge zrakom "čiste" okolne protivnike. Još je bolji zahvat pri kojem Konoko preotima oružje istodobno "prizemljujući" tabane u facu negativca, a





Osim što Konoko može nositi samo jedno oružje, dozu realnosti pruža i njena težina pa će brzina njezinog kretanje izravno ovisiti o "veličini" oružja



Kad svladate protivnike, oni ne nestaju kao u većini igara, nego ostaju ležati "za stalno". Još jednom hura za realnost

onda odmah raspali iz oduzetog oružja. Poteza ima toliko da ćete *guštati* tijekom cijele igre, a često je potrebno razraditi strategiju udaraca za određene protivnike, pogotovo na kasnijim nivoima. Osim borbe u prsa, Konoko može pokupiti i različita oružja (istodobno koristi samo jedno - živjela realnost!), a streljiva ima točno toliko da uvijek poželite još jedan *ammo clip*. Što znači da je često potrebno koristiti stealth kao najpametniji način prolaska određenog nivoa jer kad naletite 3-4 ljuta protivnika, teško se izvući. I još jednom bih naglasio odličan algoritam - ne sjećam se igre koja je uspjela ovako realno (i animacijski vrlo glatko) prikazati borbu u kojoj je moguće u zraku istodobno opaliti iz oružja, izvesti *saltomortale*, prizemljiti na kralježnicu protivnika te iste sekunde *coolerskim*, *izaleđnim* lakom strefiti mrgu ravno u bulju te, naravno za kraj, podrugljivo se osmijehnuti.

O borbi pišem mnogo jer je upravo ona ovdje najbitniji čimbenik igrivosti, makar je akciju teško opisati riječima. Možda je dovoljno reći da sam se, igrajući *Oni*, često prisjećao legendarnog *Tekkenu*. Eto...

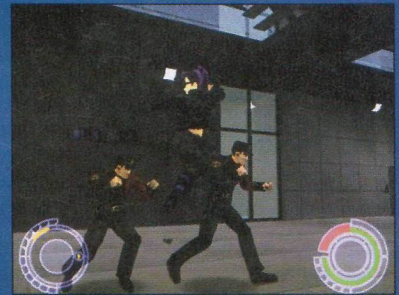
## IQ ŽIVACA

Ne znam postoji li neki znanstveni test izdržljivosti živaca, a ako ga nema, predlažem *Oni* za "brzo i učinkovito provjeravanje stanja živaca u vašoj kući". Snimanje je automatsko i baš kao u pravoj arkadi, potrebno je prolaziti cijele dionice, ponekad i predugačke, da bi se snimila pozicija. A kako *Oni* preferi-



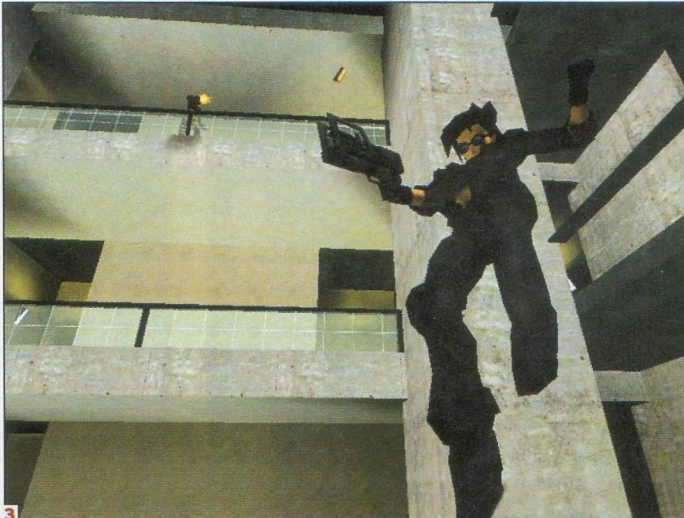
## JEDINSTVENE KONTROLE

*Oni* uvodi novinu i po pitanju kontrola, a i jedna je od rijetkih igara koja u cijelosti iskoristi oba analognu *sticka*. S obzirom da su palčevi na njima, jasno je da najviše korišteni gumbi X ili O ovdje i nisu baš upotrebljivi i da se stoga svi akcijski pokreti (skok, čučanj, udarci) izvode "pozadinskim" L i R gumbima. Nenaviknuti na takav raspored, možda i odustanete od ove kombinacije, ali predlažem vježbu jer nije potrebno mnogo vremena da bi se kontrolama u cijelosti ovladalo, a na ovaj su način i najiskorištenije. Kretanje je kao i u FPS-ovima (*Medal of Honor*, *TimeSplitters* i sl.), dakle, desni *stick* pogled, a lijevi hodanje/trčanje i *strafeanje*. Kako kamera stalno prati Konoko sleda, jasno je da je s tim kontrolama najlakše izvesti udarce sa strane i/ili iza leđa, obzirom da je brzina vrlo bitna. A kad već spominjem kameru, još samo da naglasim da zid, kad je Konoko blizu njega, nestaje pa je upravo tako ponekad lako vidjeti što se skriva iza određenih vrata, čime se gubi mali osjećaj "neizvjesnosti".



## Instant akcija sa "ženom koja zna što hoće" u glavnoj ulozi

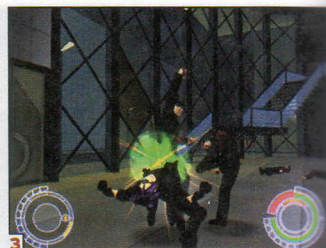
[1] Drugo po redu brain računalo (neću vam reći tko ga upravlja) pravo je iskušenje da upotrijebite *cheat* [2] - "Ajd da vidim tko će se prvi popeti pokraj mene žive od mišića i još mišića" [3] Konoko style. Ma, nema je ni sama Trinity... [4] Tuš-kada budućnosti. Jedino što tušira samo glavu... i to detaljno [5] Ponekad je dobro pomoći civilima (znanstvenicima) jer će vam u pravilu uzvratiti pomoć streljivom ili, još bolje, energijom (toliko traženim hypom)







**[1]** Od početka igre je jasno da Konoko ima nešto što "običan" čovjek nema. Jedna od tih "neobičnosti" je i "overclocking" njene snage upotrebom hypoa **[2]** Audicija za ulogu opakog lika igre *Oni*. Dva klipana iz pozadine znaju da nemaju šanse pored Konoko **[3]** Građevine su dizajnirale ruke pravih arhitekata **[4]** Tko prvi dodirne strop, nosi doma pršut



## Konoko može sve... i rukama i nogama... ma i zubima kad zatreba...

ra realnost, jedan pad s veće visine rezultirat će trenutačnim *game overom*. E sad, kako su pravi arhitekti dizajnirali sve građevine, čini se da su svu svoju darovitost pokušali ispoljiti baš na nama nevinim igračima pa su sve zgrade najmanje na 5-6 katova, a NIGDJE ograde; da ni ne spominjem preskakanje krovova megavisokih zgradurina. I kad konačno prođete besramne beštije koje bi se baš vježbale na vama, dogodi se da se baš prije snimanja slučajno poskliznete s najvišeg krova jer vani, naravno, pada kiša (sve je to podsvjesno, zapravo nije klizavo). I zato je dobro imati zatvorene prozore dok igrate *Oni* - tko zna gdje bi završio *cejde*.

Sutradan nakon meditacije ponovno ćete zaigrati sigurni da ćete ovaj put proći dalje, jer *Oni* je toliko adiktivan...

### MALO PRIČE, ONAKO, ZA UFURAT SE...

Daklem, godina je 2032. Srednje i visoko platežni građani žive u atmosferski zaštićenim gradovima, nesvjesni da izvan njih siromašni žive po zatrovanim prostranstvima. Jedna jedina svjetska vlada, *World Coalition Government*, vodi cijeli planet na svojstven način: prati svaki korak pojedinca i svjesno zataškava ekološku realnost. Njegov glavni protivnik je tzv. *Syndicate*, mafija budućnosti, koja kao i WCG

radi na tajnom projektu (materija zvana Chrysalis) usko vezanom uz zagađenost okoliša. Vlada osniva specijalnu jedinicu TCTF (ako vas baš zanima, skraćenica je od *Technology Crimes Task Force*), čiji je glavni cilj (barem za javnost) borba protiv korupcije i kriminala, odnosno protiv *Syndicatea* i njezinog zloglasnog vođe Myroa. Konoko, siroče koje je odgojio starac Griffin (Rešo bi sad rekao:



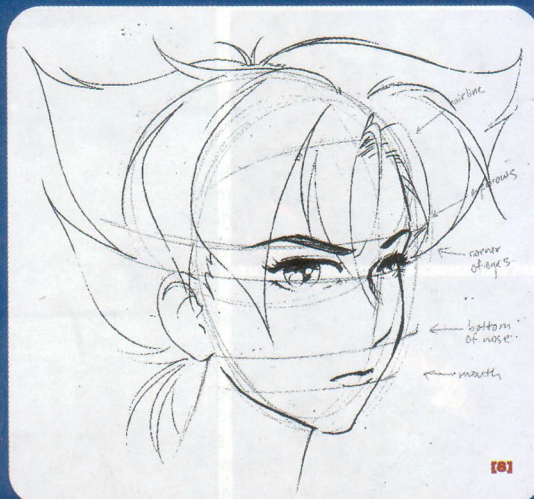
### KAKAV STE KARAKTER?

Za one koji ne žele iskušavati izdržljivost živaca preporučujemo poseban tretman zvan *unlimited health*. Sve će frustracije nestati u sekundi! Učinak je zajamčen, a ako niste zadovoljni, uvijek se možete žaliti upravi (vodovoda, naravno)... Da biste naučili taj magični postupak, dovoljno je okrenuti novine za 180° te pratiti daljnje upute! Namjerno su okrenute da poslije ne bi bilo: "Ma slučajno sam vidio" i sl.

U igri pristisnite **select**, "osvjetli" "Help" i potom pristisnite "redom: L2, L1, L2, kvadrat, krug, kvadrat, R3 (pristisnuti desni analo), L3 (pristisnuti lijevi analo), R3, krug, Crt ćete zvuk koji potvrđuje izbor. Istim postupkom poništavate *cheat*.

### MALA ŠKOLA CRTANJA - NASTAVNA JEDINICA: KONOKO

Želite li unikatni poster Konoko, najbolje je da se sami prihvatite crtanja. Ako ste u mogućnosti, pogledajte web stranice: [http://oni.bungie.org/archives/drawing\\_konoko/drawingkonoko.htm](http://oni.bungie.org/archives/drawing_konoko/drawingkonoko.htm) na kojima je profesionalna crtačica Lorraine Reyes detaljno objasnila cijeli postupak.







"Dođi 'amo." - "A, ne, dođi ti 'amo" - "Ajde dobro, nađimo se na sredini"



TCTF-specijalac čuva leđa Konoko. Nepotrebno...

"Ma, sumljiv mi je bio od početka!" je pripadnica TCTF-a i uživa status "nekih specijalnih moći" kojih ni sama nije svjesna - barem u početku. Njezin najbolji prijatelj(ica) je ljudski android Shinatama koja, za razliku od Bishopa (iz *Aliena 2*), osjeća bol i strah. Povezani su živcima i komuniciraju mislima. I u priči i u grafici očit je uticaj sveprisutnije japanske anime. Za svaku su pohvalu i odlični glumci koji su vjero glasovno odglumili sve likove, tako igra još više pruža osjećaj pravog anima filma. Zvučni su efekti solidni, glazba nenametljiva i javlja se samo na određenim dionicama igre kako bi dodatno podigla atmosferu.

## KASNO PALIŠ

Iz nepoznatih se razloga grafika nakon polovice igre naglo poboljšava, teksture su punije i realnije, kao da su programeri tek tad shvatili da mogu i više. Općenito, grafika nije revolucionarna (ipak je ovo PlayStation2), zidovi su počesto vrlo monotoni, jednostavni, no s druge strane iscrtavanje u daljinu je izvrsno (nema pop-upa). Lijepo je stati u podnožje zgrade te pogledati gore sve do samog vrha (i usput skinuti frajera dalekometnim rafalom). Sve je vrlo tečno i glatko, makar ponekad na određenim nivoima zna zatrzati ani-

## "Dodirni mi koljena, baš bih to voljela... hej" (obrada po Babiću)

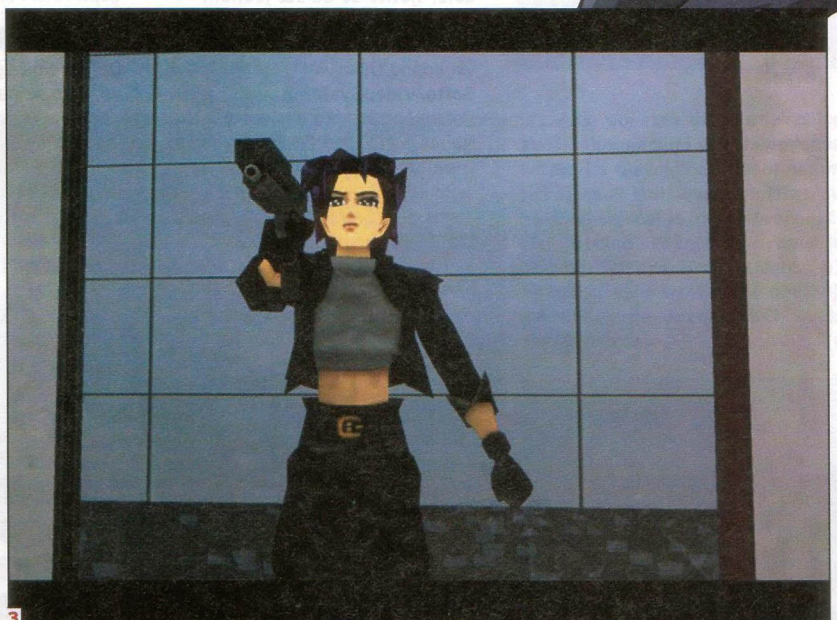
macija usred borbe (a oko vas čopor), no ništa što bi kvarilo sveukupni dojam.

A dojam je: najveći domet mozganja u *Oniu* je prćkanje po terminalima i otvaranje različitih prolaza (nema brige, posebna kamera uvijek prikaže gdje se i što otvorilo), stoga, ljubitelji avantura i RPG-a, radije iznajmite igru. S druge strane, ako ste ljubitelj 3D arkadnih avantura, punih akcije i odličnih borbenih scena, nikako je ne propustite. ☒

### MIŠLJENJE

|                                                         |   |
|---------------------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                                | 9 |
| ORIGINALNOST                                            | 5 |
| Možda i najbolja arkadetina s <i>matrix-style</i> šorom | 8 |

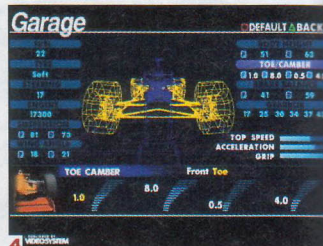
[1,2,3] Dajte nam još anime! Mi 'očemo još anime! Mi želimo još anime! Dajte nam Konoko da nas animira!







[1] Prave odluke unutar pit-stopa često odlučuju o krajnjem ishodu utrke [2] Trojica na izlazu iz pita. Tko prvi, njemu prvi zavoj [3] Ovakva je detaljnost dosad viđena samo na televiziji. Pogledate samo te nagibe [4] Raj za ovisnike o tehnici, namiještanjima i sličnim lje-potama



# F1 Racing Championship



## F1 RACING CHAMPIONSHIP

proizvođač VIDEOSYSTEM

izdavač UBI SOFT

inačica PAL

datum izlaska U PRODAJI

žanr F1 SIMULACIJA

broj igrača 1-2

platforma PLAYSTATION 2, PC



PS2  
Memory  
Card  
(min.  
156 KB)



Dual  
Shock 2



Različiti  
volani

**Teško je riječima izraziti osjećaje što ih ova igra budi u svima koji polože oči na nju. Da biste znali, morali biste vidjeti. Da biste vidjeli, morali biste imati PlayStation 2. Da biste imali PlayStation 2... e, tu već nastaju problemi** PIŠE Amar Rešić

**Z**apamtite ovaj naslov. Svi vi koji ćete jednog dana postati sretni vlasnici konzole, sjetite se da ste jednom pročitali ovaj tekst i potrudite se nabaviti najnoviji proizvod uvijek vrijednog Ubi Softa/VideoSystema. Požaliti nećete, to je sigurno. Naime, *F1 Racing Championship* je trenutno najbolji F1 naslov na svim konzolama koje možete zamisliti, a privatizaciju medija ću zaključiti ocjenom da u nekim aspektima stoji rame uz rame nenadmašnoj PC-legendi, *Grand Prixu 3*. Kako je to uspjelo

lo ovoj igri, nemam pojma, no svi koji su imali sreće odvoziti makar krug utrke slažu se u jednom: *dis gejm rulz!* I točka.

### ZIJEVANJE NA SUHOM

Da Ubi Soft sprema nešto zanimljivo, dalo se naslutiti još prošle godine kad su izdali PlayStation inačicu *FIRC*, vjerojatno jednu od najboljih F1 simulacija na svojoj kutiji. Igra je prošla poprilično nezapazeno, što zbog neposjedovanja licencije za prošlu sezonu, što zbog zahtjevnosti neprivlačne većini igrača. Tadašnje su najave i sličice govorile da će PS2 inačica unaprijediti postojeće kvalitete naslova, no završni je proizvod potukao sve eventualne prednosti EA Sportsove igre *F1 Championship Season 2000*

i pokazao put kojim bi F1 simulacije trebale ići. Da vas ne bismo opterećivali nepotrebnim usporedbama, dovoljno će biti opažanje da se ni u jednom trenutku ne primjećuje da bolidi i staze vuku korijene iz sezone '99. Naime, Ubi Soft/VideoSystem je novac potreban za licenciju radije uložio u razvoj igre, a završni proizvod u cijelosti opravdava takvo razmišljanje. Od trenutka kad prvi put gumama dotaknete suncem obasjan asfalt staze u Melbourneu pa sve do završne vožnje po betonu Sepanga, usta se ne zatvaraju od čuđenja jer sve što vidite je jednostavno neopisivo prekrasno. Okoliš je izmodeliran do najsitnijih detalja, sve je 3D, rubnik je rubnik, pijesak je pijesak, trava je trava, drvo je

**Položite li dionicu staze ocjenom *excellent*, otključat ćete i jedno od najvećih iznenađenja ovog naslova. Koje? Iznenađenja se ne kvare, zar ne?**





## ŠTO JE TO GRAND PRIX 3?

Najbolja simulacija F1 utrka svih vremena. Dostupna je jedino na PC-ju, a da biste je "zavrtjeli" potrebna vam je zvijer kao što je P3 i grafička kartica od čak 64 MB. Ta iznimno kompleksna igra sadrži sve elemente koje bi jedna F1 simulacija trebala imati, superiornu grafiku, tisuće opcija, vrhunski simulirane utrke, vremenske uvjete, AI-vozača, sve, sve. Jedini je problem što se dosadašnje konzole nisu uspijevale nositi s PC-jima na polju kompleksnosti i dubine same prezentacije, što će PlayStation2, vjerujemo, napokon ispraviti. Ekipi iz Microprosea (izdavači GP-serijala) se bilježimo sa štovanjem i nadamo se skorom gledanju GP3 (ili 4, neda-bižbo) na crnoj konzoli.



drvo, a dizalica pokraj staze je najvjerojatnije Caterpillarova. Grafika briljira u iscrtavanju objekata u daljini, horizont je beskonačan, a i s vizualne strane ova igra zaslužuje samo superlative. No, tu ljepote ne prestaju.

### ISTINA BOLI

Ljubitelji prckanja po svakovrsnim set-upovima će biti oduševljeni mogućnostima namještanja bolida. Downforce, ovjes, visina bolida, okretaji motora, mjenjačka kutija, zaokretni kut upravljača i nagib guma su samo neki od dijelova koji se mogu spuštati, dizati, povećavati i smanjivati. Sati zabave su zajamčeni, pogotovo u trenutku kad zaboli spoznaja da savršeni set-up i nije toliko savršen jer ne omogućuje odgovarajuću brzinu potrebnu za konkuriranje vodećima kad težinu igre postavite na viši stupanj. Telemetrije, nažalost, nema, i to je jedina velika zamjerka. Bit će, valjda, jednog dana, nema veze. O samoj vožnji ću reći da je najbolja i nemoguće podsjeća na prijespominjani GP3. Iako je znatno sporija od one u FICS2000, kao i u stvarnom životu - sve ima svoje razloge. Usporede li se brzine

## F1RC svima nudi podjednaku količinu zabave, i početnicima i prekaljenim vozačima, a od prvog postati ovo drugo nikad nije bilo tako lagano

vožnje krugova sa stvarnim podacima, dolazi se do zaključka da F1RC poprilično vjerno prati vremena koja su u '99. postizali Mika i ekipa. Uz taj obol realnosti, igra jednostavno briljira u najzahtjevnijem segmentu, a to je onaj protivničke inteligencije. Zanimarimo li početnu postavku, vožnja u srednjoj, pro postavci težine, postaje vječna utrka sa sekundama, dok expert iz svakog vozača izvuče najskrivenija zrnca darovitosti i poznavanja umijeća vožnje virtualne formule 1. F1RC priuštiti će vam nezaboravne trenutke osvajanja bilo kojeg Grand Prix-a s dvije sekunde prednosti nad drugim i trećim vozačem u poretku, koji će vam dahtati za vratom sve krugove utrke. Najmanja greška rezultirat će gubitkom pozicije, a svi oni koji su prigovarali da nema igre koja na vjeran način simulira napetost vožnje pod stalnim pritiskom će

doći na svoje. Raspoloživi nas prostor ograničava u prepričavanju svih nemilosrdnosti kišne utrke, svih ljepota pit-komentara, odlučivanja o strategiji, polaganja dozvola za pristup prvenstvu, nenadmašnog scenarij moda (i on je tu, da, da), predivne i zahtjevne arkade, svega što ovaj naslov čini instant-legendom, što se u svijetu F1 simulacija nije dogodilo još od vremena pojave, po treći put - čistiš cugom, GP serijala na PC-ju. I to je, otprilike, to. Da po prirodi nisam optimist, ova bi igra dobila čistu desetku. Ovako, mogu se samo nadati da ćemo uskoro dočekati vrijedan odgovor od nekoga, bilo koga, po mogućnosti Polyphony Digitala (he, he), i da se neće ponoviti situacija s PlayStationa, kad je F1'97 godinama nakon pojavljivanja čuvala poziciju najbolje. Konkurencijo, javi se. Rukavica je bačena u vrlo, vrlo ranoj fazi. ☒

### Circuit Intro



Grid i pregled staze prije starta. Deatljno, prekrasno i jednostavno najbolje



Ovaj je pogled specifičan za F1 Racing Championship, a dobivaju ga samo uporni



Pogledajte horizont, pogledajte horizont...

### MIŠLJENJE

|                                                                                                                                                |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| IGRIVOST                                                                                                                                       | 10 |
| ORIGINALNOST                                                                                                                                   | 9  |
| Najbolje što novac može kupiti. Bez pretjerivanja, bez prenamaganja, bez čega. Ova igra ide izravno u venu. I bez negativnih konotacija, molim |    |
| 9                                                                                                                                              |    |



[1] Prije početka utrke odgledajte zgodnu animaciju i dobijte poljubac od slatke djevojčice s kišobranom [2] Krenuli su!!! Bolidi možda nisu novi, ali osjećaj je ludiloooooooo!!!! [3] Stalna vožnja na repu je najbolji dio ove iznimne igre [4] Pomoć u vidu strelica za one koji još uvijek ne poznaju baš svaki zavoj i stazu







**1** Velike građevine ovog tipa najbolje je uništavati energetskim bombama Nymovog bombardera. Pazite se samo laserskih kupola koje ih brane **2** Pogled iz trećeg lica možda je koristan u uskim prolazima kanjona i svemirskih baza, no ne daje ni upola tako dobar osjećaj kao vožnja 'Iz kokpita' **3** Hologramski lovci na kojima vježbate u prvoj misiji nisu nimalo lošiji protivnici od stvarnih letjelica Trgovačke federacije **4** Proračunate li dobro kretanje protivničkih letjelica, možete cijeli wing droid fightera srediti jednim rafalom



# Star Wars: Starfighter

## STAR WARS: STARFIGHTER

proizvođač LUCAS ARTS

izdavač LUCAS ARTS

inačica PAL

datum izlaska U PRODAJI

žanr SVEMIRSKA SIMULACIJA

broj igrača 1-2

platforma PLAYSTATION2



PS2 Memory Card  
Dual Shock 2



Noćna vožnja kroz kanjon poseban je doživljaj - neprijatelji su sjene koje bljeskaju oko vas, a tamni zidovi znače trenutačnu smrt očešete li se o njih

A long time ago in a galaxy far away... PIŠE Berislav Jozić

**P**rva Lucas Artsova igra za PlayStation 2 ujedno je i prva simulacija svemirske borbe na toj konzoli. Njihovi su programeri iskustvo stečeno na sličnim igrama za N64 (*Rogue Squadron* i *Battle for Naboo*) dobro iskoristili na novoj platformi, ali su, čini se, zaboravili razliku između igrača tih dviju konzola. Naime, dok su vlasnici Nintendoa uglavnom usmjereni na jednostavniju zabavu poput one što je pruža *Mario*, pa su i spomenute igre mogle biti vrlo arkadne, nas je PlayStation navikao na zahtjevnije stvari. *Starfighter* je, naprotiv, vrlo jednostavna arkadna akcija koja se sasvim slučajno odvija u Star Wars svemiru.

### OPET ISTA PRIČA

Kako je priča filma *Star Wars: Episode I* već iskorištena u nebrojeno oblika, momci su se morali dosjetiti nečeg drugog. I tako su nastali svemirski piloti Rhys, Vana i Nym - individualci koji se sa svoje strane i za svoje račune bore protiv

Trgovačke federacije istodobno dok se Obi Wan bezuspješno udvara kraljici Amidali. Iako svaki lik ima svoje razloge za borbu, tijekom igre naći će se u borbi protiv istog neprijatelja pa je prirodno i da se potpomažu. Misije u kojima naizmjenice letite u ulozu jednog od troje likova standardnih su ciljeva - obrana vlastitih letjelica ili građevina te uništavanje neprijateljskih. Rhys upravlja brzim i okretnim Naboo lovcem, Vanina letjelica opremljena je posebnim oružjem koje u cilju izaziva kratki spoj, dok Nym leti u lovcu bombarderu opremljenom energetskim bombama. Svojstva njihovih letjelica značajna su u

misijama te ih treba znati iskoristiti da biste osvojili zlatnu medalju. Naime, iako u svaku misiju krećete s jednostavnim ciljem, tijekom leta dobit ćete još nekoliko zadataka, a tu su i bonus zadatke koje donose medalje. U svakoj ih je misiji moguće osvojiti tri - brončanu, srebrnu i zlatnu - a za otključavanje bonus misija potrebno je osvojiti određene kombinacije medalja na svim misijama. Iako je igra zapravo lagana, osim na najtežem nivou, na bonus misijama ćete izgubiti živce.





## TOGA NEMA U FILMU!

Ne, nema. Kao što sam rekao, priča *Starfighter*a, koju saznajete i iz događaja u misijama i iz animacija između njih, odvija se istodobno, ali nije povezana s onom iz filma *Star Wars: Episode I*. Ipak, to ne znači da u igri manjkaju prizori manevariranja velikih svemirskih flota ili čudnih bića s dalekih planeta. Pa bilo bi šteta ne iskoristiti do kraja Star Wars licenciju!



## POD ZVIJEZDAMA I NAD PLANINAMA

Okoliš u kojem se misije odvijaju ravnomjerno je podijeljen između svemira i lokacija na planetima koji su doista prekrasno nacrtani, a divne teksture i odsutnost pop-upa ukazuju na to da su programeri konačno ovladali posebnostima PS2 konzole. Svemirske lokacije obiluju vrlo realno nacrtanim asteroidima, planetima u daljini i velikim brodovima koji kao da su izletjeli iz filma. Na planetu ćete pak letjeti kroz kanjone u kojima se dobro vidi sedimentacijska priroda stijena ili nad pustinjom posutom zelenim kaktusima. Da ipak ne bi bilo sve u najboljem redu, igra ponekad "zatrza" kad se na ekranu istodobno nađe pedesetak svemirskih letjelica ili neka doista velika eksplozija. Zvučni je dio također dobar, kao što se i očekuje

## Bolje smo simulacije vidali na PlayStationu - ali ne i svemirske pucačine

od igre rađene po Star Warsu, s izvrsnom dramatičnom glazbom, digitaliziranim glasovima suboraca koji se javljaju radiom, ali i neizbježnim eksplozijama koje paraju svemirsku tišinu (još nismo dočekali TIHU svemirsku pucačinu, no živim u nadi).

## PA ŠTO NE VALJA?

Doista, lijepa grafika, tri lika - svaki sa svojim brodom, misije s raznolikim ciljevima, bonus misije... zašto sam onda recenziju počeo u negativnom tonu? Možda zato što sam navikao na prave simulacije - u *Colony Wars* stilu, što ova igra svakako nije. Borba je u cijelosti arkadna - samo stišći pucanje i izmići se lijevo-desno. Sve letjelice - i brzi lovci i krupni bombarderi - imaju identične

manevarske sposobnosti, a radara ni od korova. Nema radara? Aha! Pa kako onda...? Teško. Kad treba braniti bazu, a ne znaš odakle dolaze protivnici, kad treba za kratko vrijeme uništiti sve protivničke letjelice, a da i ne znaš koliko ih je... teško.

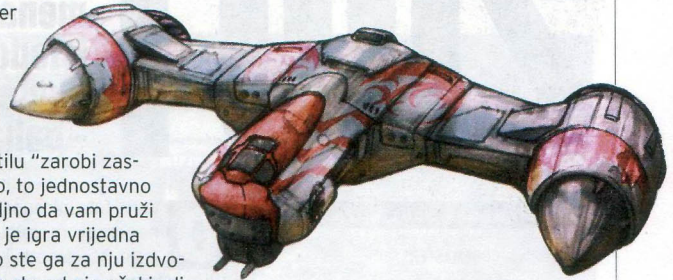
A zapravo ti u većini misija radar i ne treba. Tu je automatsko targetiranje koje će biti sasvim dovoljno. Zašto? Zato što je igra iznimno lagana (osim na HARD težini), tako da ćete je završiti za 4-5 sati, doduše, i dobro se zabavljati. No, poslije ćete se pitati zašto ste toliko novca potrošili na tako kratkotrajnu zabavu. Istina, završavanje svih 14 (samo!) misija otključava dva multiplayer nivoa - utрку kroz kanjon i napucavanje u stilu "zarobi zastavu" - no, to jednostavno nije dovoljno da vam pruži dojam da je igra vrijedna novca što ste ga za nju izdvojili i koliko ste od nje očekivali. Na kraju moram priznati da se *Star Wars: Starfighter*u može prigovoriti samo pretjerana jednostavnost i arkadni pristup. Brzina, dobra grafika, zvuk i uzbuđenje su tu. Ako ste spremni pomiriti se s nedostatkom, ostatak će vam se igre sigurno svidjeti, stoga slobodno poletite. I neka Sila bude s vama. ☺



Ponekad se dogodi da od eksplozija ništa ne vidite i tu do izražaja dolazi osjećaj pravo zvjezdanog borca - Sila u vama



Ako je moguće, uvijek prvo uništite minitvornice robota ne biste li smanjili broj novih protivnika



## MIŠLJENJE

|              |   |
|--------------|---|
| IGRIVOST     | 9 |
| ORIGINALNOST | 6 |

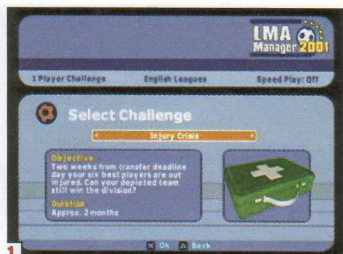
|                                                 |   |
|-------------------------------------------------|---|
| Previše pojednostavljeno da bi bilo intrigantno | 7 |
|-------------------------------------------------|---|



[1] Jurnjava kroz kanjone jedna je od jačih strana igre. To su shvatili i programeri pa se nekoliko misija odvija u uskim prolazima kroz koje vaša letjelica juri svom brzinom koju joj PS2 može dati [2] Jedna od najtežih misija odvija se na vulkanskom planetu čija su brda prepuna automatskih laserkih topova [3] Izgled velikih svemirskih brodova je doista očaravajući [4] Gledate li izvana svoj brod, možete vidjeti za koliko su vas promašili neprijateljski laseri







[1] Jedna od 14 unaprijed zadanih situacija. U ovoj vam problem stvaraju - ozlijeđeni! [2] Ovo je famozna tražilica igrača. Njih 8000 je najbolje jamstvo da ćete je često rabiti [3] Statistički podaci o korisnosti igrača nakon netom odigrane utakmice [4] Klasična 4-4-2 formacija

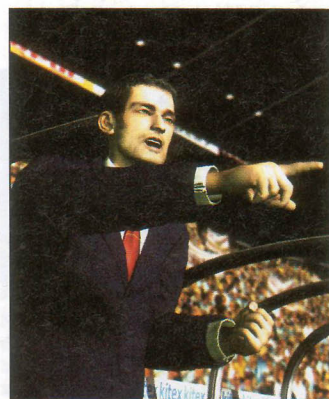


# LMA Manager 2001

## Iako nas Codemasters ponovno razveseljuje svojom odličnom menadžerskom simulacijom, istodobno nas i rastužuje tipičnom engleskom samodopadnošću i - bahatošću!

PIŠE Igor Ixa Milanović

| LMA MANAGER 2001 |                        |
|------------------|------------------------|
| proizvođač       | CODEMASTERS            |
| izdavač          | CODEMASTERS            |
| inačica          | PAL                    |
| datum izlaska    | U PRODAJI              |
| žanr             | MENADŽERSKA SIMULACIJA |
| broj igrača      | 1-2                    |
| platforma        | PLAYSTATION            |



**D**akle, fasciniranost nas običnih smrtnika nogometom doista ne poznaje granice. Osim što smo svi mi korisnici različitih platformi, konfiguracija i konzola na kojima je moguće igranje svjedočili desecima (ako ne i stotinama) nogometnih simulacija koje su nas pred TV ekranima i monitorima držale budne satima i danima (ako ne i mjesecima), za nas je izmišljena sasvim nova i originalna kategorija virtualne zabave. Ona se zove menadžerska simulacija, prisutna je od samih početaka uporabe računala u svrhu razbibrige i bavi se **samo** nogometom. Srmežljivi pokušaji menadžerskih simulacija košarke i američkog footbala su neslavno propali i prije no što smo uopće mogli vidjeti konkretne rezultate. Stoga mi se sasvim točno čini čuvena tvrdnja da je **svaki** Hrvat (kao uostalom i svaki stanovnik bilo koje druge nogometno zaražene države) ujedno i izbornik reprezentacije ili trener omiljene lokalne momčadi! E, pa dragi moj nepoznati izborniče i treneru, evo ti napokon prigode da pokažeš sve svoje nogometno znanje i sposobnosti. Codemastersov **LMA Manager 2001** je idealan poligon za sve nas koji smo oduvijek **grintali** i **brontulali** čiri i nerijetko ga nazivali ... khm, i sami znate kako (peeeedeeerom, Ixa, peeeedeeerom, op. ur.)!

### GENERALSKJE GENERALIJE

Na samom početku zateći ćete se gdje odjeveni u elegantno odijelo od 1200 funti urlate i gestikulirate s klupe kao da ste **Fabio Capello** glavom i bradom. Riječ je dakako o uvodnoj animaciji, a asocijacija na Capella je nažalost i jedino što od talijanske lige možemo vidjeti u **LMA 2001**. I ne samo talijanske. Nema ovdje ni španjolske, njemačke, francuske, nizozemske, portu-

galske, a ni bilo koje druge lige osim škotske i engleske! I to čak **četiri** škotske i **četiri** engleske! Pa smo tako ponovno osuđeni na momčadi kao što su Turquay United i Motherwell umjesto da uživamo trenirajući Barcelonu, Bayern ili Romu. Nisam zloban, ali bih baš

**Zaljubljenici u engleski nogomet će ponovno doći na svoje zaigraivši LMA Manager 2001**







Deisler se ozlijedio, ali je požrtvovnim startom uspio spasiti siguran zgoditak



Ray Stubbs i Jocky Hanson bi prokomentirali: "Za razliku od nespretnog napadača, vratar zaslužuje sve čestitke..."

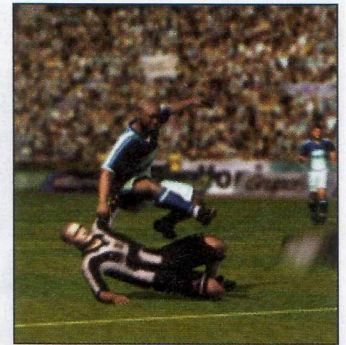
volio vidjeti iduću inačicu *Championship Managera* u kojoj neće biti Premiershipa ili prve engleske nogometne lige! Pa nek' i oni malo pate. Daklem, nakon letimičnog pogleda na krajnje **regionalistički** odabir zastupljenih liga, odabira momčadi i svih ostalih uvodnih predradnji, vrijeme je za akciju. Osim klasičnog načina igranja, za koji će se na početku druženja s *LMA 2001* odlučiti većina nas nesuđenih trenera, okušati se možete i u 14 arkadnih igara zadanog scenarija. Zadaci su raznovrsni: dovesti momčad iz treće u prvu ligu za tri natjecateljske sezone, skupiti čitavu momčad s proračunom od 100 000 000 funti, izbjeći ispadanje u niži rang u posljednjih 6 utakmica i slično. Osobno nisam pobornik takvog načina igranja, ali će on nesumnjivo izazvati određene simpatije i podignuti nivo igrivosti na znatno veći stupanj. No vratimo se mi klasičnoj **menadžeriji**! Kupoprodaja igrača, organiziranje treninga, sastavljanje momčadi, odabir formacije i taktike, briga o financijama i izgradnja stadiona su glavni zadaci i prioriteti u funkcioniranju virtualne nogometne momčadi, baš kao i one realne. Dobra menadžerska simulacija nam sve te obveze nastoji učiniti što pristupačnijima, razumljivijima i zabavnijima. *LMA 2001* zacijelo spada u kategoriju vrhunskih proizvoda svojeg žanra jer nudi inteligentno i elegantno rješenje najosjetljivijeg problema, ujedno i osnovnog preduvjeta ugodnog igranja menadžera na PlayStationu - pregledavanja brojnih izbornika i podizbornika **joy-padom**. Iako je

podataka mnogo, surfanje njima ne

predstavlja nikakav problem jer ćete već nakon deset minuta potpuno ovladati svim kontrolama i upravljanjem, a od pomoći je i tipka **select** na vašem joypadu koja u svakom trenutku objašnjava ulogu pojedinog dugmića i način uporabe istog. Sad kad smo naučili pregledavati **izbornike**, pogledajmo što sve u njima možemo naći.

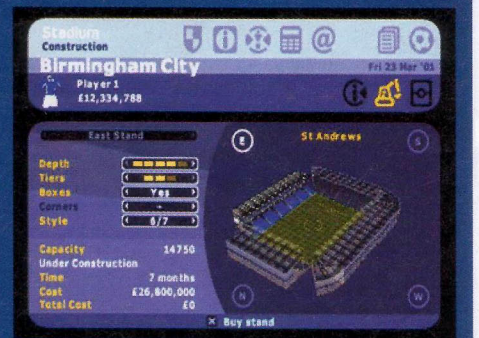
## MATE - MATE - MATIKA

Statistika, brojke, geometrija, datumi i sume! Vjerovali ili ne, baš na **to** se svodi posao nogometnog trenera i baš **to** ćete naći gotovo u svim izbornicima *LMA 2001*! Iako sam strastveni mrzitelj matematike (nije baš za primjer, ali - dvojka



## CODEMASTERSOV CRVENI KARTON ZA PIRATE

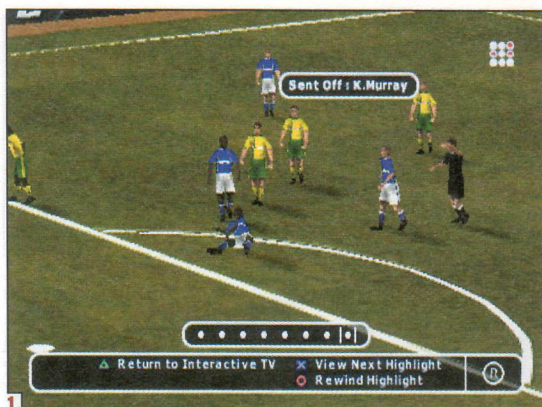
Codemastersovi se programeri hvale da su napokon uspjeli pronaći pouzdan način zaštite *LMA Managera 2001* od piratstva! Specijalan samomodificirajući **kod** koji navodno može odrediti je li igra pokrenuta s ilegalnog CD-a bi trebao spriječiti igranje duže od jedne virtualne sezone jer bi u tom vremenu vrijednosti igrača odabrane momčadi počela vrtoglavo padati što će ograničiti uporabnu vrijednost piratskog softvera na razinu demoa. Živi bili pa vidjeli...



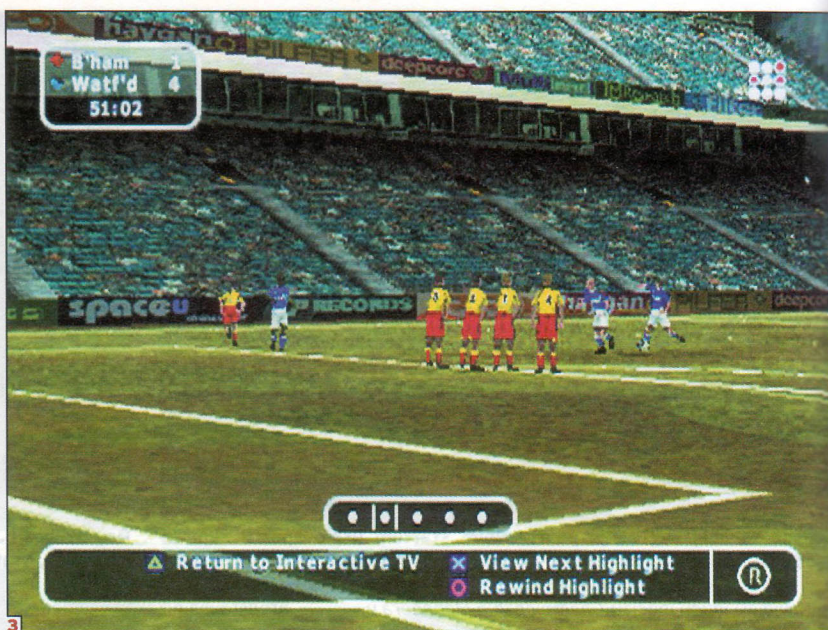
**[1]** Na ovome mjestu ažurirate početnu jedanaestorku svoje momčadi uz neizbježnu - statistiku **[2]** Da ne biste poslije rekli da niste primijetili žuti karton što ga je zaradio igrač vaše momčadi







[1] Eto i crvendaća. Dooovideeenjaa, sreetaan puuuuut...  
[2] Detalj jedne od snimaka utakmice u LMA Manageru 2001



ko kuća još od 4. osnovne), svjestan sam te poražavajuće činjenice. Ali, što je formacija momčadi nego geometrijski lik s igračima kao krajnjim točkama? Što je učinak pojedinog igrača na utakmici nego čista statistika? Što je kupnja nogometaša ako nije izdvajanje određene sume novca za njegove usluge od

## LMA Manager je una- toč nedostacima još uvijek najbolja trener- ka simulacija na PlayStationu

određenog datuma do određenog datuma? Dakle, čista - matematika. Kao što sam već spomenuo, podataka je iznimno mnogo. Ipak, nisu baš svi od presudnog značenja. Najčešće ćete se služiti informacijama vezanim uz igračka pojačanja, trening i sastavljanje momčadi. Iako je gotovo sav posao moguće svaliti na osoblje zaposleno u klubu, dakle na skaute ili pomoćne trenere, bio bi grijeh ne upustiti se u cjenkanje oko Biščana, ne patentirati vlastitu formaciju ili sustav treninga. A sve to LMA 2001 omogućuje na najbolji i najinteraktivniji način. Fond igrača je dostatan i za one najizbirljivije: 8000 nogometaša samo čeka vaš poziv i eventualni angažman! Da biste se što lakše snašli u tom moru podataka, pomoći će tražilica kojom možete odrediti koordinate za

### PROČITATI SAMO U SLUČAJU NUŽDE!

Za one nestrpljive i radoznale nudimo nekoliko nadasve **korisnih** cheatova za LMA Manager 2001. Iste je potrebno upisati u screenu u kojem inače upisujete svoje cijeljeno ime i prezime.

**Filthy Rich** - Na početku igre raspolazete budžetom od 500 milijuna funti

**Super Stars** - Daje vašoj momčadi jakosni koeficijent 9, što je iznimno važno pri kupnji "najzvucnijih" pojačanja

**Potions** - "Ozdravlja" sve ozljede igrača u roku jednog dana

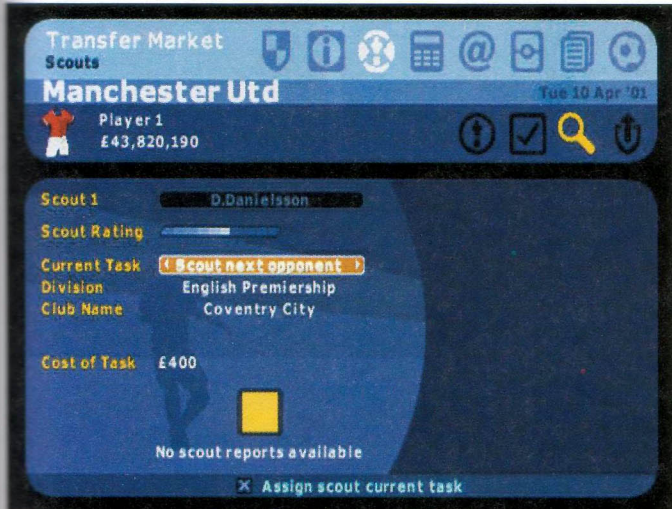
**No Construction** - Omogućuje ultrabrznu izgradnju stadiona i pripadajućih objekata

**Lucky Streak** (ovaj je stvarno samo za one najndarovitije!) - Vaša momčad će pomoću ovog cheata pobijediti baš u **svakoj** utakmici!

**Napomena:** moguće je i kombinacija više cheatova istodobno. Sretno vam i beričetno bilo. Uživajte!





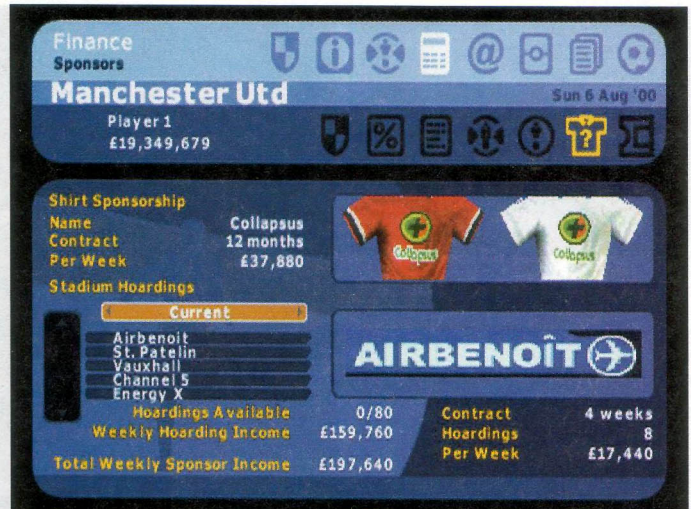


Čak 43 milijuna funti na Manchesterovom bankovnom računu! Rich bloody bastards!

traženo pojačanje: starost, pozicija, cijena, lociranost i kvaliteta. Osim cijene, glavni će problem pri angažiranju nogometašnih zvijezda i zvjezdica biti jakosni koeficijent vaše momčadi. Teško je očekivati da će Figo smoći volje i motiva za odlazak u, primjerice, Bolton. Pri transferiranju igrača treba biti realan i tražiti odgovarajuća pojačanja jer biste u protivnom mogli i izletjeti!

O prezentaciji same utakmice, najatraktivnijem dijelu *LMA 2001*, samo nekoliko rečenica. Razlog je jednostavan: to morate sami vidjeti i osjetiti! Teren je tijekom *prijenosa* utakmice vrlo pregledan, igrači obiju momčadi se raspoznaju po momčadskim brojevima, a imena vaših nogometaša se ispisuju u donjem kutu ekrana ovisno o posjedu lopte. U svakom trenutku možete promijeniti taktiku ili formaciju svoje momčadi i zamijeniti igrače, a najizraavnije upute i savjete moguće je uputiti i s klupe! To činite pritiskom na trokut svog joypada, čime otvarate posebni *izbornik* u kojem se nalaze instrukcije poput: "svi u obranu!" ili "igrajte dugim loptama!". Posebno su dopadljive autentične formacije povijesnih momčadi kao što su primjerice francuska reprezentacija '98. ili brazilska iz '70. Nakon utakmice možete pogledati skraćenu snimku svoje i svih ostalih utakmica odigranih u aktualnom kolu prvenstva. Uz odličan analitički komentar Raya Stubbsa i Jockyja Hansona i sjajnu animaciju tog svojevrsnog *sportskog pregleda*, bit će vam pravi užitak promatrati sve značajne situacije netom odigranog susreta! Na koncu moram ustvrditi da je *LMA Manager* svojom kvalitetom vjero-

**[1]** Jedna od desetak takozvanih custom formacija. Ovakvom je postavkom igre Manchester Utd. 1999. osvojio Ligu prvaka **[2]** Ah da, stadioni! Od gradnje i renoviranja sam uvijek bježao glavom bez obzira

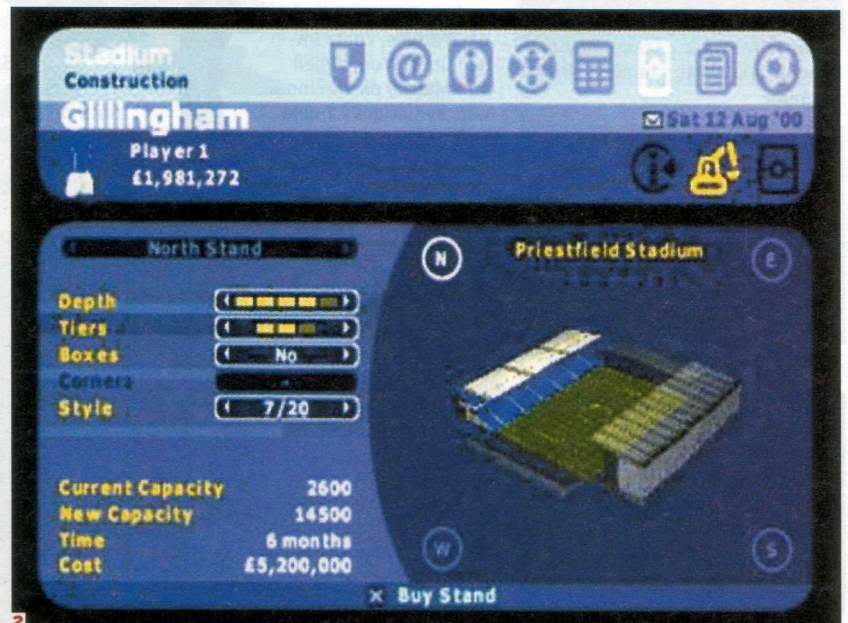


Podrška sponzora je vrlo isplativa. Što više reklama na majicama, to više novca za kupnju igrača!



jatno zaslužio i veću ocjenu od vrlo dobre sedmice. No, programeri Codemastersa ponavljaju istu grešku već drugi put zaredom! Nedostatak ligaških natjecanja izvan britanskog otočja je priličan problem, i nitko me ne može uvjeriti da umjesto šest nižih engleskih i škotskih liga nismo mogli igrati talijansko, španjolsko, francusko ili njemačko prvenstvo. Velika šteta! ☒

| MIŠLJENJE                                                                                                                                                 |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                                                                                                                                  | 8 |
| ORIGINALNOST                                                                                                                                              | 5 |
| Ovaj smo put strogi! Jednadžba je jednostavna: za svaku od liga koju možemo pratiti u "petici", a nema je u <i>LMA Manageru</i> 2001 - pola ocjene manje! |   |
| 7                                                                                                                                                         |   |







[1] Tko je jači, tko je arghhr, nitko nije rekao da će ovdje biti i naguravanja [2] Da vas vidim, ima li tko što protiv mojih šljokica na jakni? [3] Aaaah, ti si taj, e pa - crkni! [4] Čekajte meeeeneeeeeee...



# Dynasty Warriors 2

## DYNASTY WARRIORS 2

proizvođač KOEI  
izdavač MIDAS INTERACTIVE  
inačica PAL  
datum izlaska U PRODAJI  
žanr ARKADA  
broj igrača 1  
platforma PS2



Memory Card



Dual Shock Analog



A baš je taj Zhang Liao neugodan i neobazriv. Samo lamaće štim šćapom!



Znam i ja tako



Vidi, pa i tad su znali letjeti...

**Sviđa vam se Tigar i zmaj? A zamislite kako je to izgledalo prije otprilike 17 stoljeća, kad Kinezi još nisu znali letjeti...**

PIŠE Danijel Reškovic

**N**ema veze, imali su tada mnogo veće oružje. Veeeliki mačevi, veeeliki buzdovani ili duuuugačka koplja činili su bitke zanimljivima. Borilačke

vještine

nisu

još bile izmišljene

i sve se

svodilo na čisti krkljanac,

gotovo kao i kod nas.

Doduše, Kinezi su poslije

napredovali, izmislili

kung-fu i različite

džidža-baje, rodio im

se i John Woo, vidjeli su i

Matrix, pa su i mogli

napraviti Tigra i zmaja. A

kod nas je još uvijek

krkljanac.

No, mi to tako i volimo. I kao što

se naši političari busaju

krbavskim, kosovskim i gvozdas-

tim poljima, Kinezi imaju svoja

polja smrti. Jedno od najpoznatijih

razdoblja na koja se Istočnjaci

znaju paliti je pad dinastije Han,

oko 2 st. naše ere, kad je *pobuna*

*žutih turbana* povukla tu golemu

zemlju u građanski (hm, građanski)

rat. Razdoblje kaosa iskoristili su

moćni vojskovođe He Jin i



Dong Zhuo, ali ni njihova strahovlada nije bila dužeg vijeka. Napokon, Kina je podijeljena na tri kraljevstva koja su se nešteditice borila za prevlast. Na sjeveru se prostiralo najveće kraljevstvo Wei, na čelu s Kao-Kaom (ne, nije po njemu Klarin vaf! dobio ime!) i njegovim junacima, na jugu moćno kraljevstvo Wu, sa Sun Qianom i njegovom golemom vojskom, a najmanje Liu Beiovo kraljevstvo

Shu bilo je poznato po najvjestijim junacima koje je on svojom karizmom privolio na suradnju.

U bitkama za prevlast odlučujući, i povijesni, trenutak nastupa kad se u igru ubacite vi kao jedan od triju junaka bilo kojeg kraljevstva. Tu ćete dokazati svoje ratničke sposobnosti (što nama i nije teško), a bome i taktičke (jer za svaku je bitku potrebno poznavanje golemog bojnog polja i pomaganje manje usp-

ješnim jedinicama). Ne bojte se, nije teško. Kao i u prošlom nastavku na jedinici, Koei je smučkao strategiju s reži-čisti-sravni *Tekken* filozofijom na štetu one prve toliko da je *Dynasty Warriors* postao prava tabačina, nekima i prejednostavna.

## U BOJ, U BOJI

I koliko god igrali na ljepotu prikaza i fajt, *Dynasty Warriors 2* vam neće biti dosadan. Idealan za izmorene ljude koji dolaze nabrižani s posla ili iz škole, za ispućavanje najnižih strasti u vidu vitlanja oružjem i razgrtanja protivnika. A budući da sve to lijepo i izgleda, veselju nikad kraja. Za razliku od prošlog nastavka, kombi su ovdje

jednostavniji pa ćete kombiniranjem kvadrata i trokuta rješavati sve nevolje svijeta tako da vam tjelohranitelji neće ni trebati. A kome su još i pomogli, reći ćete.

Ispod vaše linije života je podlaktica. Ups, ne, nego *musou* linija koja omogućuje najmoćniji udarac kad se napuni. Sjetite ga se kad vas okruže horde neprijate-



PSX



ija. Nešto jednostavniji udarci nas-  
taju pritiskom na trokut, a brзом  
izmjenom kvadrata i trokuta  
otkrit ćete još neke, tek da vam  
ne bude dosadno, jer stalno pri-  
stiskanje kvadrata moglo bi ovu  
igru pretvoriti u zabavu za dvo-  
godišnje klinge. Vitlanje nikad nije  
bilo tako zabavno! Ako vam se  
žuri na drugi kraj bojišnice,  
mlatnite nekog jahača  
i maznite mu  
konja. Jeste  
li ikad

čuli za  
izraz off-  
side u polu? E,  
dragovići, to vam  
je kad se jahač  
magne s desne  
strane konja i zamahne  
palicom ispod konjskog  
vrata. Sad znamo i kako  
je taj čuveni zahvat  
nastao. No, nemojte se  
previše uzjahati. Daleko  
učinkovitija metoda sla-  
ganja neprijatelja je ipak  
ona klasična, prašinarska,  
a budući da vam se broj  
smaknutih (knockou-  
ta, kako se to u DW2  
elegantno kaže) računa u  
konačni skor, sjašite više i vitlajte,  
pa da vidimo tko će premašiti moj  
rekord od 790 naslaganih nepri-  
jatelja. Osim vas, po činovima  
napreduje i vaša osobna garda,  
zato pripazite na bezglavo ulije-  
tanje u protivničke redove. Dobro  
pratite komentare u borbi! U  
gornjem je dijelu ekrana karta  
bojišnice s crvenim neprijateljskim  
snagama i plavim savezničkim.  
Ako je koja od prijateljskih jedini-  
ca zaustavljena u napredovanju,  
smjesta krenite ondje i pokažite  
im tko je glavni u selu. Na težim  
nivoima mogli biste doživjeti  
gorak poraz ako neka od vaših  
jedinica ne izdrži navalu nepri-  
jatelja, dakle, pamet u glavu, um  
caruje, kalašnjikov vlada, ili tako  
nekako.

## U LIJEPI BOJ, U LIJEPI...

Eh sad, ne bih stavljao ručice u  
vatra da bi vam *Dynasty Warriors*  
2 bio toliko zanimljiv i igriv da nije  
dobre grafike. Ovako možemo reći

## JEDINICE LAKOG MORALA



Po zvjezdicama u gornjem dijelu ekrana vidjet ćete stanje morala protivničkih trupa. Ako upadnete među njih kombo udarcima, ulit ćete im strah u kosti, ali još je bolje naciljati njihovog vođu i obezglaviti ga, što će jadrnike sasvim izbezumiti. Budite brzi i smrtonosni, možda će i neku liniju *Ji-Jinga* nazvati po vama.

da prvi put u  
PlayStation svijetu  
sudjelujemo u  
pravoj bitci, sa  
stotinama statista

koji su sve samo ne statični.  
Odličan pregled i brza akcija čine  
je oku ugodnom i doista je lijepo  
vidjeti kako gomila neprijatelja  
trči prema vama i vašoj vojsci,  
a nigdje nema nimalo trzanja i  
zavlačenja. Dobro, zato  
malo pate teksture  
okoliša koji i nije najde-  
taljniji, ali sumnjam da  
će tko imati vremena za  
uživanje  
u prirodi.  
Moćne su  
scene boja u  
kojem sudjeluje  
stotinjak i više  
ljudi, a umjesto Mel  
Gibsona, glavni ste  
junak vi.  
Budući da igra i nije  
izdašna u bitkama,  
odnosno nivoima (ha, i  
ti su se Kinezi mogli  
malo više potruditi),  
prelazit ćete iste s  
više junaka. Svaka

## Borba prsa o prsa nije nikad bila toliko zabavna

od zaraćenih strana ima tri heroja  
različitih sposobnosti i stilova  
borbe. Moguće je otvoriti i  
skriveno likove pa vi kren-  
ite u tabačinu. Ako  
vas kojim slučajem  
protivnik toliko šora  
da stalno gledate zvi-  
jezde ili, nedajbože,  
umirete, skoknite do  
*free moda* i dodatno  
nabrijte svog junaka pa  
da vidimo 'ko će koga  
udarati!  
Uglavnom,  
*Dynasty  
Warriors 2*, zgod-  
na igra za smirenje  
strasti, zabavit će vas  
satima, makar bi zaht-  
jevniji igrači mogli  
oboljeti od *dosadnitisa*.  
No svakom svoje, ovo  
je ipak samo arkada  
koja vrlo lijepo  
izgleda. ⊗



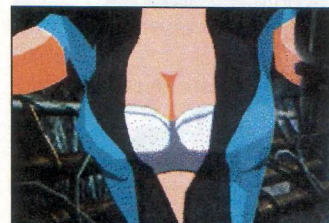
Nemoj me pilat, još samo da se  
popnem na tog konja, pa da vidiš...



Gdje ste, 'alo, a ja baš popio  
čarobni napitak...



Lijepog li prizora, samo ja i moj  
badigard u sumraku. De si,  
Belgijanče, majke ti ga spalim?



Evo, da ne biste rekli da u ovom  
broju nisam stavio i sise. Čisto kon-  
tinuiteta radi, mislim...

## MIŠLJENJE

|                                           |   |
|-------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                  | 8 |
| ORIGINALNOST                              | 8 |
| Igriva arkada za<br>bezmozgovno odmaranje | 8 |



[1] Ups, e pa da mi se ovo dogodi,  
meni junačini... [2] Srećom, ne mo-  
žete umlatiti nekog iz svoje jedinice.  
Koji bi to tek dernek bio...! [3] U  
kutijama su često i goodies! [4]  
Hooops, Zhao Jun je Kinez indijan-  
skih korijena







[1] Interov vratar Frey u tipičnoj revol-  
veraškoj pozi. Ajd', Šime, poteži! [2]  
Hasselbainkov instinkt rasnog strijelca  
ovaj put ipak nije materijaliziran zgo-  
ditkom [3] Klasični prodor brzonožnog  
Trezequeta. Iako cijela situacija "smrdi"  
na zaleđe, zgoditak će naposljetku ipak  
biti priznat [4] Sve mi se čini da i ovdje  
imamo posla sa zaleđem: Interovi nogo-  
metaši bježe iz nedopuštene pozicije gla-  
vom bez obzira



# European Super League

## EUROPEAN SUPER LEAGUE

proizvođač CRIMSON

izdavač VIRGIN INTERACTIVE

inačica PAL

datum izlaska U PRODAJI

žanr NOGOMETNA KATASTROFA!

broj igrača 1-4

platforma PLAYSTATION, DREAMCAST, PC



Memory  
Card



Dual Shock  
Analog



Multitap



Zvonimir Boban kakvim ga  
zamišljaju Crimsonovi programeri



Dario Šimić ovjekovječen pri ne  
baš sjajnoj obrambenoj interven-  
ciji. Ne bojte se, inače nije takav!

## MIŠLJENJE

IGRIVOST 2

ORIGINALNOST 3

Zaobidite ovo nogometno  
nedjelo u šilirokom lukul

2

Čini se da su u Virgin Interactiveu odlučili iskoristiti elemente iz  
svog *Resident Evil* serijala i implementirati ih u nogometni žanr.  
Dobili smo novu kategoriju igara: horor-soccer, simulaciju koja pršti  
posvemašnjim užasom, a bogami i stravom! PIŠE Igor Ixa Milanović

Vidio Virgin Interactive da Konami i EA Sports sasvim  
lijepo žive od prodaje svo-  
jeg nogometnosimulacijskog soft-  
vera pa odlučio i on okusiti djelić  
boga (zna se čime!) kolača uzevši stvari u svoje ruke.  
Ubrzo je naš Virgin pronašao  
inspiraciju za svoj budući proizvod  
u famoznoj i imaginarnoj *europ-  
skoj superligi* koja svojim monopo-  
lističkim poimanjem nogometa  
sama po sebi smrdi od repa do  
glave, platio je pokuju licencu,  
pozvao na 'ladno pićenje pro-  
gramere Crimsona, objasnio im  
svoj pakleni plan i - veselo  
zapljeskao ručicama pa iz sveg  
glasa zapjevao: "Evo nama  
nogometa, majka li mu stara,  
napraviti ga - ništa lakše, bit će  
para i cigara!"

Ne časeći ni časa, programeri se  
primiše posla. Zaigraše nekoliko  
igara nogometne tematike,  
pogledaše dvije-tri utakmice na  
TV-u i svi zajedno složno prionuše  
delanju nošeni netom stečenim  
iskustvima i stvaralačkim zanosom.  
"Uzmi malo od ovog, iskopiraj  
malo onog, daj malo i od Fife, ajd'  
tu izbuši rupu, prišarafi klemu, daj  
abizolirance, očisti frtajler  
kapu..." i prije no što je Virgin  
uspio reći *otorinolaringologija*  
čedo nazvano *ESL* je zablistalo  
poput legendarnog Frankenstein-  
novog monstuma!

## NEŠTO KASNIJE NA DRUGOM KRAJU SVIJETA...

Izvrjesni pisarčić, nekima od vas  
poznat pod konspirativnim  
nadimkom Ixa, sjedi za računalom i

## Nedovršeno, nedora- đeno, sporo, ogolje- no, zastarjelo, neigri- vo, potpuno nepotreb- no... Treba li vam još?

smišlja što i kako reći o *ESL-u*,  
novoj nogometnoj simulaciji koju  
mu je "velikodušno" ustupio glavni  
i odgovorni. Muči se, pali cigaretu  
za cigaretom, sastavlja popis vrlina  
i mana te Virgin Interactiveove igre  
koji bi mu poslije trebao pomoći pri  
njenoj ocjenjivanju. Uostalom,  
bacimo pogled na sučelje njegova  
monitora:

"...cijeljoj igri nedostaje natje-  
cateljskog sadržaja. Opcije su kra-  
jnje ogoljene, nema tu ni editiranja  
igrača, ni kupoprodaje istih; samo  
16 tobože najjačih europskih  
momčadi. Pa sad ti vidi. Da su se  
barem sjetili Manchester Utd. ili  
Galatasaraja, prošlogodišnjeg  
osvajaca kupa UEFA... Grafički je  
engine spor da sporiji ne može biti.  
Ovakom malom framerateu nije još  
zabilježen u novijoj povijesti igara  
za PlayStation. Sve skupa izgleda  
kao da gledam *replay* kodirane

utakmice na jednom od satelitskih  
TV kanala: sporo, nepregledno,  
dosadno i besmisleno... Animacije  
tijekom utakmica su toliko loše da  
vremenom postaju zabavne.  
Totalni *trash*! Polja u kojima bi tre-  
bala biti ispisana imena igrača koji  
trenutačno posjeduju loptu su  
uglavnom prazna. Većim dijelom  
susreta uopće nemam pojma tko je  
ima, možda Rivaldo, možda Figo,  
možda Pele, možda susjeda s drug-  
og kata... Al je katastrofa za sebe.  
Igrači se ne navode na loptu  
automatski, stoga pri svakom  
dodavanju moram doslovce  
maknuti ruke s joypada i razmiš-  
ljati o veličini svemira čekajući  
nepomičan da stigne nogometašu  
kojem sam je namijenio. Ukratko,  
igrivost *ESL-a* je na razini abakusa.  
Ma što abakusa, uopće je nema!  
Baš kao ni radara, powerbara za  
jačinu udarca, upravljanja  
vratarom, driblinga, finti i specijal-  
nih poteza, komentara utakmice...  
Ničeg nema. Sve je pojeo mrak  
neznanja, posvemašnje nedo-  
radenosti i nezamislivog šlam-  
pavluka! *ESL* je, jednostavno  
rečeno, uvreda za nogomet i  
svakog onog tko za nju izdvoji svoj  
teško stečeni novac! ☒

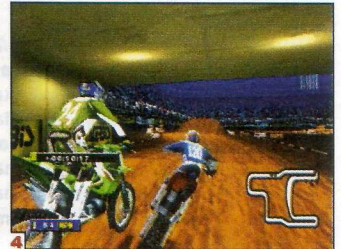
## NOGOMETNI MONOPOLY

*Europska superliga* je, po UEFA-i, model budućnosti klupskog nogometa  
Starog kontinenta. Ideja je da se u ovom superekskluzivnom natjecanju  
sučeljavaju samo najbogatije i najmoćnije momčadi Europe. Za momčadi  
poput kijevskog, moskovskog, zagrebačkog ili pančevskog :) Dinama u  
takvom odličskom društvu ne bi bilo mjesta. Zaključak je jasan: bogati će  
biti još bogatiji, a oni s manjom platežnom moći će pasti u zaborav finan-  
cijske krize. Gdje li si, Robine Hoode, sad kad te najviše trebamo?!





[1] Zalazak sunca u svakoj je igri najljepše vrijeme za vožnju [2] U svakvoj situaciji kontroler treba čvrsto držati u rukama jer su protivnici bezobrazni [3] Svaka uspješna ekshibicija popraćena je nagradnim replayom [4] Stadionske utrke imaju posebnu čar i uvijek se voze noću



# Championship Motocross 2001

## CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

proizvođač FUNCOM

izdavač THQ

inačica NTSC - US

datum izlaska U PRODAJI

žanr SIMULACIJA VOŽNJE

broj igrača 1-2

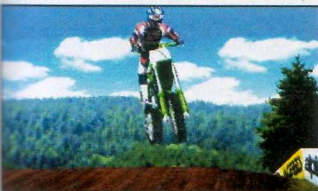
platforma PSONE, GAMEBOY COLOR



Leteća konjica u akciji, 1. dio



Leteća konjica u akciji, 2. dio



Leti, leti, leti... motor

| MIŠLJENJE                                     |   |
|-----------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                      | 8 |
| ORIGINALNOST                                  | 6 |
| Obavezna lektira za sve ljubitelje motosporta |   |
| 7                                             |   |

## Hop, cup, nakalup, preletjeh preko upravljača, nemam zub

PIŠE Tomislav Tomašić

**P**ovijest simulacija motoutrika i motokrosa na PS-u posuta je trnjem. Proizvođači su pokušavali i pokušavali, ali nisu uspjeli napraviti ništa vrijedno spomena - do sada. Čini se da će sada već stara konzola ipak ući u povijest s jednom donekle uspješnom simulacijom motokrosa.

### DOŠAO JE TIHO...

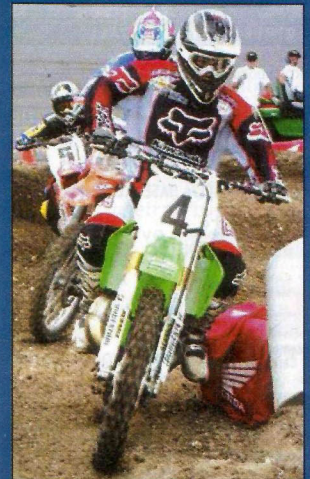
...ali ipak ne bih išao tako daleko te rekao: "...i ušao u legendu". CM 2001 toliko dobar ipak nije. No, još jednom se potvrđuje pravilo da igre rađene u tišini i predstavljene bez velike medijske pompe mogu biti itekako dobre i zabavne. I, priznajem, prilično smo sretni zbog toga jer tamo kad smo pomislili da od dobrih igara više nećemo vidjeti ni i, pojavio se uradak koji to opovrgava. CM je jedna od onih igara koja vas može osvojiti pružite li joj makar malu šansu jer je, s obzirom na tržišnu ponudu, definitivno zaslužuje. Ustrajte barem pola sata i dobro ćete se zabaviti jer pruža uistinu mnogo načina zabave.

### OD SVEGA POMALO

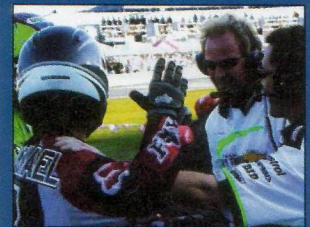
U igru nas uvodi digitalizirani filmić u kojem spremni momci na svojim ljubimcima izvode svakoake ludorije, a svaku je moguće izvesti i u igri. Na osnovnom je izborniku ponuđeno nekoliko modova igranja (championship, career, freestyle itd.), čijim se odabirom odlučujete za utrku ili izvođenje ekshibicijskih skokova. Svi pružaju podjednaku

količinu zabave pa vam savjetujem da svaki bar malo iskušate. Najveću pozornost zaslužuju championship i career jer nose i najveću dubinu. Oba možete započeti samo iz kategorije do 125 ccm, a uspješnost u istoj osigurat će vam nastup u kategorijama do 250 i 500 ccm. U championshipu startate kao član jedne od 5 ponuđenih momčadi, dok je u careeru potrebno pobijediti na amaterskom prvenstvu, čime si osiguravate ugovorne ponude i premije svih vodećih tvrtki. Pobijedivši i zarađivanje novca nije usmjereno na *prestige* jer će vam svaki zarađeni dolar dobro doći s obzirom da vaš motor treba stalno održavanje, a što je još ljepše, možete ga dodatno ojačati kupnjom boljih dijelova. Dodatni će vam novac donijeti visoki i dugački skokovi te oboreni rekordi kruga. Napominjem da kupljeni dijelovi nisu trajni, istroše se nakon 1-3 utrke, stoga ih treba stalno obnavljati. Grafički je izgled igre zadovoljavajući, što znači da sve teče glatko, bez vidljivog pop-upa, a sve je popraćeno temperamentnom glazbom poznatom iz simulacija ekstremnih sportova. Osim toga, igra sadrži dovoljan broj staza s različitim voznim površinama na koje motor, s korektno napravljenim fizičkim modelom, različito reagira. Kad sve te podatke zbrijemo, lako je zaključiti da Championship Motocross 2001 u trenutačnoj suši PS-igara svakako zaslužuje pozornost. ☒

## W.T.F. IS RICKY CHARMICHAEL?

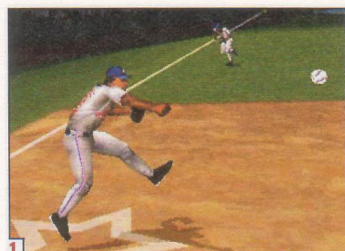


Počeo je voziti u petoj godini, a sa samo 19 godina popis njegovih uspjeha toliko je velik da izaziva zavist svih starijih kolega. Nakon svega tri odvožene profesionalne sezone Ricky je započeo ispisivati nove stranice u knjigama motokros rekorda. Nakon osvojenja dva nacionalna prvenstva do 125 ccm te naslova u kategoriji 125 ccm Supercross Eastern Region, svisoka gleda na konkurenciju. Od 45 odvoženih utrka, pobijedio je u 28, s tim da je 1998. postao prvi vozač s osvojenih svih 8 službenih utrka. Trenutačno je zvijezda u kategoriji do 250 ccm. Impresivno, nema što!

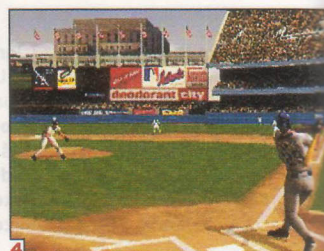
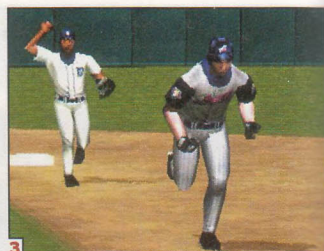
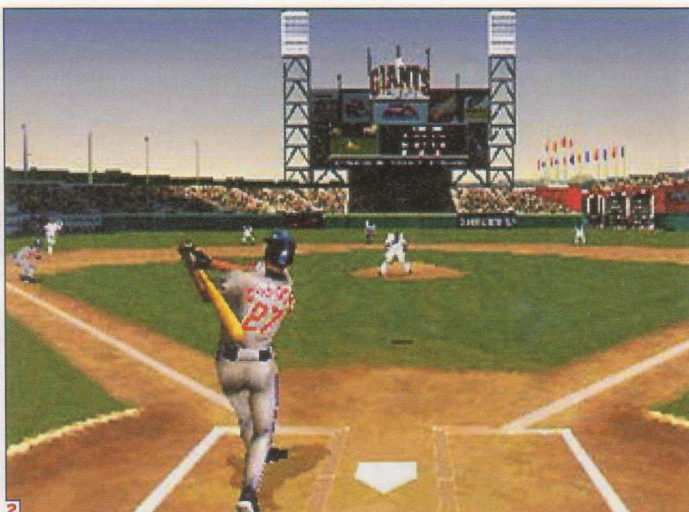


**Za potrebe igre razvijen je Real Motocross Dynamics, novi sustav obrade fizičkog modela motora koji jamči realne kontrole i ponašanje vozila**





[1] Bacač u elementu. Strike ili ball, pitanje je sad! [2] A niste mi vjerovali kad sam vas uvjeravao da je grafika u *Triple Playu* - spektakularna [3] Ma vrati se, čovče! Gdje bježiš? Pa, utakmica još nije gotova! [4] Tko zna gdje je ova loptica završila, možda na tribinama, a možda i na obližnjem parkiralištu?



# Triple Play Baseball

## TRIPLE PLAY BASEBALL

proizvođač TREYARCH

izdavač EA SPORTS

inačica NTSC - US

datum izlaska U PRODAJI

žanr SIMULACIJA BASEBALLA

broj igrača 1-2

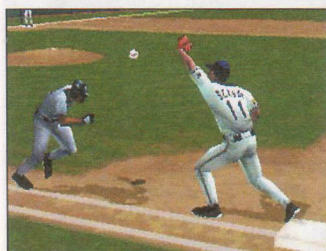
platforma PS ONE, PC



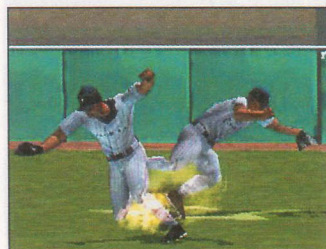
Memory Card



Dual Shock Analog



Stani, staaaaa!!!! Evo ti loptica, uzmi je, nosi je, samo me nemoj ozlijediti!



Simpatična plesna koreografija kojom igrači zabavljaju publiku prije same utakmice

### MIŠLJENJE

IGRIVOST 8

ORIGINALNOST 6

Igra koju biste trebali vidjeti i zaigrati čak i ako ne znate baš ništa o ovom sportu

7

**EA Sports je odlučio, čini se, približiti bejzbol sveopćoj igračkoj populaciji. Začudo, izrazita nas arkadnost ove igre nimalo ne smeta! Za razliku od čuvene FIFA-e...** PIŠE Igor Ixa Milanović

**U** svojoj posljednjoj bejzbolskoj simulaciji za staru sivu kutijicu, EA Sports nam ponovno nudi idealnu igru za *komforne* ljubitelje sporta za kojim žudi i zbog kojeg ljudi barem dvije trećine muške populacije Sjeverne Amerike. I ovogodišnjem će *Triple Playu* bejzbolski (doktore Klaiću, pomagaj!!) čistunci zacijelo zamjeriti preveliku dozu arkadnosti i popriličan nedostatak elemenata simulacije, ali igračima koji, poput mene, nemaju većeg predznanja o tom *egzotičnom* sportu sve to neće previše zasmetati. Baš kao što prosječnom Ameru u pravilu ne smeta izrazita arkadnost EA Sportsovog Fifa serijala. Važno je sretnom korisniku omogućiti što jednostavnije i što učestalije poentiranje, misle si u kanadskom magnatu zadovoljno trljajući ruke. Paaa, *valjda* (?) su u pravu, mislim si ja i krećem u novu bejzbolsku avanturu. Nek' bude što biti mora!

### STVORI SAM SVOJ TRIPLE PLAY BASEBALL

Ovogodišnji nam *Triple Play* (EA je ovaj put izostavio oznaku godine ne bi li što točnije mogao označiti inačicu za 2002.) donosi standardan odabir igračih opcija među kojima izdvajam Big League Challenge, posve arkadno natjecanje u kojemu je cilj izvesti što veći broj uzastopnih *home runova* i Season Mode Points Play koji nudi otključavanje različitih opcija, stadiona i igrača u zamjenu za postizanje određenih unaprijed zadanih ciljeva u pojedinoj utakmici. Osim toga, na raspo-

laganju nam je i odigravanje cijele sezone, prijateljskih susreta i play-offa, i to u četiri stupnja težine. Uz *rookie*, *pro* i *all-star* ovaj put možemo i sami odrediti svoj u jedinstvenu razinu igre u *custom* modu, što je za bejzbolske početnike doista korisna mogućnost koju sam i sam obilato iskoristio. Dakle, korigirajući pravila i pojednostavivši igru do krajnjih granica, odlučio sam osjetiti dio akcije i odigrati pokoju utakmicu prilično uvjeren da mi rezultatska katastrofa ne gine!

### GOTOVO K'O NA DVOJCI

Prvo što sam zamijetio bila je superiorna grafika *Triple Playa*! Cjelokupan je izgled stadiona i svega na njemu i oko njega jednostavno fenomenalan. Likovi igrača

**Odlična bejzbolska simulacija koja se može podićiti sjajnom grafikom i dobrom igrivošću**

su proporcionirani i doista izgledaju poput ljudskih bića. Dobro, podsjećaju na njih onoliko koliko je to u virtualnom svijetu PlayStationa uopće moguće. Zanimarimo li likove na tribinama, teksture su detaljne i vrlo lijepo izvedene, a framerate je znatno veći nego u prijašnjim inačicama. Pridodamo li besprijeckornom grafičkom izgledu *Triple Playa* i odličan analitički komentar utakmica iz kojeg se daje ponešto i naučiti, opći je dojam da je doista riječ o odličnoj igri. Interaktivno i jednostavno kontroliranje igrača u polju omogućuje vrlo brz ulazak u *štos* i sasvim solidno odigravanje prvih bejzbolskih utakmica čak i početnicima poput mene. Vremenom sam *proključio* značenje pojedinih taktičkih i formacijskih postavki i počeo ih s priličnim uspjehom koristiti tijekom susreta. Ako sam ja u tome uspio, ne vidim zašto ne biste i vi. Jer, EA Sportsov *Triple Play* je pravi odabir za sve one koji su oduvijek željeli saznati nešto više o bejzbolu, a nisu se usudili pitati! ☒

### SOUNDTRACK AS USUAL

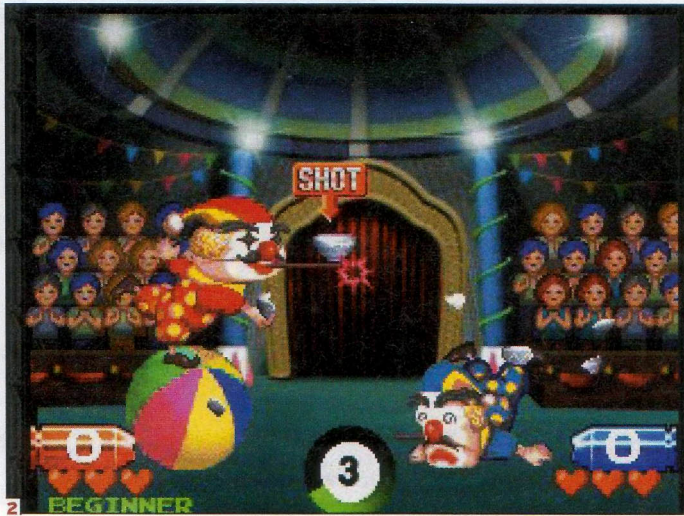


Glazba je oduvijek bila važan čimbenik u promidžbi EA Sportsovih igara, pa ni *Triple Play Baseball* nije ostao lišen glazbeničke potpore. Izvođači koji su oplemenili ovogodišnju inačicu su *Vitamin C*, sjajni *Fastball* i bivši državni neprijatelj broj 1 Chuck D. Njegova "This Thing is Major League" je i službena skladba ovogodišnjeg *Triple Playa*. Iz priloženih se sličica može lijepo vidjeti da se mala ali jaka družba svirača tijekom napornih sessiona u studiju stigla i odlično zabaviti.





[1] Pigs in Space, ovaj... Dan in Space (je to Don), ah, nema veze [2] Kad bi se gledatelji u cirkusu mogli ovako zabavljati, i posjeta bi bila veća [3] Zločesti momak iza ove dame uskoro će progutati olovnu tabletu [4] Auuuu, koliko balona, a svi lijepi i šareni



# Point Blank 3

## POINT BLANK 3

proizvođač NAMCO

izdavač NAMCO

inačica PAL

datum izlaska TRAVANJ 2001.

žanr PUCAČINA

broj igrača 1-8

platforma PSONE



Nakon ovog nivoa na jelovniku je - mlada pačetina



Ekshibicionist u akciji malo se zalgrao i sad treba pomoć

## MIŠLJENJE

IGRIVOST 8

ORIGINALNOST 5

Odlična društvena igra. Ambicioznijim i zahtjevnijim igračima preporučujem neka pričekaju novi Time Crisis

7

**Pazi, Mirko, meta(k)! Dobro, Slavko, ohladi se malo, imam i ja oči!**

PIŠE Tomislav Tomašić

**P**ucačine u kojima ste pucali iz light guna nisu u šestogodišnjoj povijesti PS-a ostavile dubljeg traga u svijetu igara, barem ne na europskom tržištu. U Japanu su takve igre uredno izlazile jer je trebalo prodati proizvedene zalihe G-con 45 pištolja, a samo je jedna tvrtka uspjela zauzeti vodeću poziciju svojim dvjema originalnim igrama i njihovim nastavcima.

Naravno, riječ je o Namcu i njegovom *Time Crisis* i *Point Blanku*. Možda bismo toj skupini mogli pridružiti i fenomenalni *Die Hard Trilogy* s njegovom drugom misijom, i to bi bilo sve. Iako će zaljubljenicima takvog načina igranja i tih nekoliko igara biti sasvim dovoljno, nova im se mogućnost otvara već ovih dana izlaskom *PB3*.

## MARTIN RIGGS JE MALA BEBA

Neupućenima treba reći da je gore spomenuta osoba glavni lik filmskog serijala *Lethal Weapon*, poznat po spektakularnoj uporabi 9-milimetarske *berette*, a ostale obavijestiti da će isti pokraj vas doista izgledati kao beba kad odigrate ovu igru. Da, da, dragi moji, ovdje ćete morati dobro izvježbati svoje reflekske, preciznost ruku i koncentraciju jer će u vrlo kratkom vremenskom razdoblju trebati obaviti značajne streljačke pothvate. *PB3* ne donosi nikakvih značajnijih grafičkih poboljšanja u odnosu na svoja dva prethodnika, što je možda i najveći njegov

nedostatak - nisu li mogli malo izgladiti i omekšati prezentaciju? No, to i nije tako bitno jer je zadovoljavajuće igriv, što je ipak najvažnije.

## LIJEVO ILI DESNO, GORE ILI DOLJE?

Dvojba se nameće već na početnom ekranu na kojem možete izabrati jedan od četiriju jednakovrijednih modova igranja. Odlučite li se za najobičniju arkadu, suočit ćete se sa serijom od 50 zadataka podijeljenih u četiri stupnja težine, od practice do insane, s tim da practice ima 4 nivoa, a ostali po 16. Svi su nivoi dovoljno zabavni i maštoviti pa

**Ako ste u mogućnosti, nabavite G-con za potpuni užitek**

## G-CON 45 LIGHT GUN

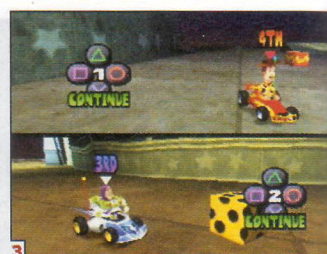
Ovaj pištoljčić nije nikakva novost, ali ga kod nas, zbog paprene cijene, igrači vrlo rijetko kupuju. Njegovi vlasnici sigurno imaju razloga za zadovoljstvo, jer preciznost je *name of the game* dok igrate njime, čime je Namco dokazao da zaslužno vlada svijetom arkanidnih igara i da ih može donijeti i u naše domove zajedno s originalnim *feelingom* igranja na automatu. Važno je napomenuti da G-con dolazi s dužim kabelom (3 metra), što vam omogućuje sjedenje u omiljenoj naslonjači dok igrate, te da radi i na PS2 pa još nije kasno da ga nabavite.







[1] Utrka je počela i zasad krumpirasti vodi, ali kad-tad će se sreća okrenuti meni i on će završiti u loncu... [2] Nekoliko likova koji su vam na raspolaganju, favorit je u prvom planu, svi ostali izvolite se lijepo maknuti u stranu [3] Kutije na putu obvezno pokupite, njihov sadržaj lansirajte u pravo vrijeme i - pobjeda vam je zajamčena [4] Naganjanje po dvorištu i turistički obilazak u jednom - što li se sve ne krije iza kante za smeće



# Toy Story Racer

## TOY STORY RACER

proizvođač TRAVELLER'S TALES

izdavač ACTIVISION

inačica PAL

datum izlaska U PRODAJI

žanr UTRKA AUTIČA

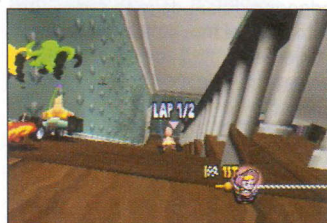
broj igrača 1-2

platforma PSONE



Memory Card

Dual Shock Analog



Maaamma, kočnice su mi otkazale, a lijepo sam rekla majstoru Lulu da ne ulijeva ulje za hipoidne zupčanike...



Vidi pločice, talijanske, 'em ti laštilo i Firestonove gume...

**Svatko je od nas u svojim najranijim godinama života ponekad želio biti kauboj, astronaut ili nešto treće, no, ruku na srce, ja još uvijek ne poznajem nikog tko bi makar na trenutak poželio biti brambor...PIŠE Tanja Vitas**

**U** posljednje je vrijeme postalo pravilo da nam prvo u kina stigne film, potom slijedi tematski ista igra, onda eventualno stiže isti film broj dva, pa igra broj dva i tako redom slijede varijacije na istu temu. Stoga je pojava *Toy Story Racera* sasvim prirodna stvar. Uzmemo li u obzir trenutačno veliku popularnost utrka s miniautima, čiji su vozači animirani likovi iz ljudskog i životinjskog svijeta (za navedena "ultračudna" bića ne odgovaram), vjerujem da razloga za iščudavanja nema...

Jer, bez obzira na uzrast, svatko je od nas barem na trenutak zaigrao *Crash Team Racing*, *Muppet Race* ili pak *RC Revenge*, odlično se zabavio i zaboravio na brige. Isti je slučaj i s *Toy Story Racerom* koji predstavlja još jednu odličnu vožnjicu uz koju se sigurno nećete živcirati i lomiti palce.

**BBBBRRMMM...**

S obzirom na veliku popularnost igara *Toy Story 1* i *2*, *Toy Story Racer* je došao kao sasvim prirodan slijed trenutačnih događanja u svijetu igara (još samo *Bunny* i *Spyro* pa smo sve iskompletirali). Popularnost *Toy Story* filmova i igara više je nego razumljiva, likovi su originalni i vrlo simpatični, tema je zanimljiva, a glasovi poznatih glumaca samo još više pridonose pozitivnom efektu. Igra se svodi na

neprekidno naganjanje, uništavanje protivničkih vozača i napucavanje različitim projektilima (malo izmicanja također nije na odmet). Iako autići na prvi pogled izgledaju sitno i slabašno, početak naganjanja uvjerit će vas u suprotno. Utrke su vrlo brze, auti jure ko ljudi, a zidovi i ostale prepreke jednostavno kao da su se urotili protiv vas (a kladila bih se da taj stolac maloprije nije bio tu...). I sada su s vama svi već poznati i dragi likovi (Woody, Buzz

Lightyear, Mr. Potatohead, Rex, Bo-Peep...), na vama je da izaberete jednog od njih i da se objeručke prihvatite posla. Svaki ima svoj stil vožnje i osobine svojstvene samo njemu, stoga nije svejedno na koga će pasti izbor (moj je favorit Buzz, a dražesna Bo-Peep donijela mi je samo mnogo živciranja i bliskih susreta s mnoštvom nestašnih predmeta - to još uvijek ne dokazuje da je muški rod stvoren za upravljač). Tereni koji su vam na

**Ručicu na "mjenjač", nogom čvrsto na gas i raspali koliko možeš jer sada smo veliki i više ne vrijedi 'Tko prvi, d... mrvl...'**

## PANO

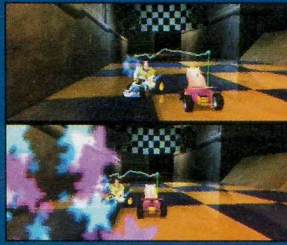
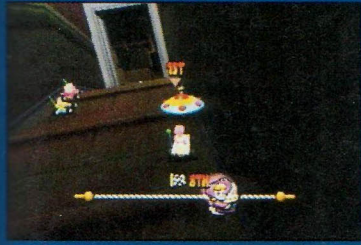
Točno tako, pano iz snova, prepun staza i stazica. Vaš je jedina zadaća izabrati jednu od njih, pokupiti svu slavu i ludo se zabaviti. Ako ste u nedoumici, birajte ih redom jednu po jednu, svaku dobro promotrite, zapamtite svako brdo i grabu, a potom izazovite papke na dvoboj (mislim da tako nekako ide i Schumijska taktika, a svi vrlo dobro znamo da je on na stazi bog - čak i ona dvojica na TV-u koji nemaju pojma i uporno tvrde suprotno).





# KIŠA PROJEKTILA...

Projektile u ovoj igri sigurno ne manjka. Kriju se u kutijama koje su ponekad vrlo nestašne - odabereš onu pravu, zaletiš se prema njoj, a ona, ni pet ni šest, nestane (drskog li ponašanja). Svaki projektil ima određenu primjenu (ispaljivanje sprijeda, straga, prateći, prženje strujom i slične vesele stvarčice), vrlo su korisni i u većini slučajeva ako ih pravilno koristite, pomažu u ostvarivanju sna svakog vozača.



raspolaganju i u kojima se utrke odvijaju preuzeti su iz filmova, stoga ne bi trebalo biti prevelikih iznenađenja za poznavatelje Toy Story serijala. E sad, sve dosad rečeno je točno, no ipak broj staza i ponuđenih likova ovisi o tome igrate li igru sami ili u paru. Izaberete li prvo, za svog vozača možete izabirati Woodyja, RC-ja, Buzza ili Bo-Peepa. Ovisno o liku dobivate ponudenu stazu, a o vašim sposobnostima ovisi otvaranje idućih te izbor novih likova.

## MNOŽINA JE VRLINA

Igra udvoje pak donosi golem broj staza: kuglana, klizalište, kućno dvorište, parkiralište, kino... (otprilike deset za svaki lik). Uza sve navedeno dolazi i mogućnost različitih vožnji: kratke vožnje od jednog kruga, klasično naganjanje od tri kruga, mali championship s oko sedam uzastopnih utrka od jednog ili tri kruga i sasvim neobična "utrka" pod radnim nazivom Toy Smash. Kao što joj i samo ime govori, treba se zalijetati i gadati protivnike te ih u cijelosti rasturiti prije negoli oni dograabe vas. Zvuči više nego jednostavno, no s obzirom na prepreke, brzinu protivnika i različite projekte, razbijanje zna potrajati. Projektili koji vam u cijeloj igri omogućavaju lakši put do pobjede "skriveni" su u šarenim kutijama razba-

## Odi, odi, niš' ti neću, nije ova kugla ono što misliš...

anima po stazi. Svaka boja krije drugi: biljarsku kuglu, raketu, tri klonirane ovce, loptu za plažu... Skupljanje projektila i njihovo čuvanje za određene situacije poslije nije moguće, stoga ugrabite jedan, dobro ga iskoristite i pokupite idući. Budite oprezni jer se neki ispaljuju sprijeda, neki su prateći, a neki izlijeću sa stražnje strane (ups, sorry) i služe za privremeno zaustavljanje protivnika. Ako vam nije stalo do pobjede, vječne slave i osvajanja pehara, iskoristite svoj miniautić za turističko razgledavanje: možete zaglibiti u blatu, voziti oko noge stolca ili pak pokušati proći kroz rupu na biljarskom

stolu. Moja je najveća želja bila isprovocirati pseto, no ma koliko se ja trudila, vozila oko njega i gazila mu nožice, nije mi pošlo za rukom. Mogućnost naguravanja protivnika i činjenica da je korištenje prečaca i više nego dopušteno i korisno jedna je od nekoliko stvarčica koja me tjera da pred Toy Story Racrom padnem na koljena (ipak je u ovoj kavi nešto bilo). Izgled same igre i više je nego zadovoljavajući, sve je vrlo šareno, prepuno detalja (blistavo čiste pločice) i svaki je "nivo" biser za sebe. Iako su auti i likovi poprilično sitni (kamera je postavljena negdje iznad vaše glave), igra nimalo ne gubi na zanimljivosti. Glazba i zvukovi koji vas prate cijelo vrijeme naganjanja i odlični glasovi čine je turbozabavnom...

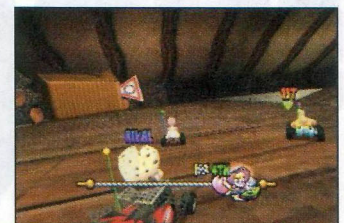
...pa tko voli, nek' izvoli, ja sam se već poslužila. Evo me natrag igri, samo da skoknem po čevape... ☒



Jurim na tavan dvadeset na sat, a za sve je kriva uštrkana podsuknja



Dobro sad, ide li se tu gore ili dolje, pomalo me bole noge, a i frizura mi nije baš neka



'Ko ima veliku glavu glavna je faca u škvaldi i lakše ga je strefit u čelo

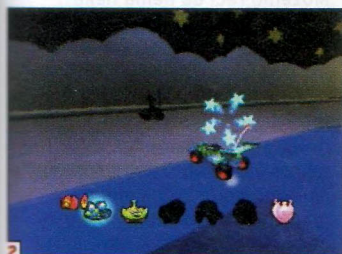
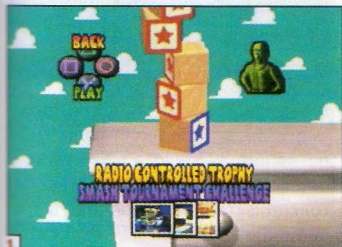


Ovo se pseto jednostavno ne da smesti, možeš ga gaziti i trubit mu u uho, a on ni makac...

## MIŠLJENJE

|                                                                   |   |
|-------------------------------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                                          | 8 |
| ORIGINALNOST                                                      | 7 |
| Veličina autića ne predstavlja količinu zabave koju igra pruža... | 8 |

[1] Kad igrate sami, dobrodošla je spretnost i malo sreće da biste otvorili iduću stazu... [2,3,4] Igra Smash the Toys znači upravo to - udri po drugim igračkicama i izađi kao pobjednik







[1] Ovdje vidimo poruku kako bi trebalo skupljati novčiće tijekom izgradnje kanalizacije [2] A ovdje već imamo pravog umjetnika u vrhuncu radnog zanosa... dalek je put nas smrtnika do stjecanja vještine tog stupnja... [3] E, da mi je vidjeti ovog majstora... [4] Hehehe...



# Pipemania 3D

## PIPEMANIA 3D

proizvođač EMPIRE INTERACTIVE

izdavač EMPIRE INTERACTIVE

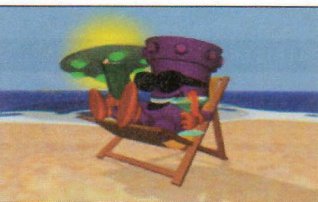
inačica PAL

datum izlaska U PRODAJI

žanr LOGIČKA

broj igrača 1

platforma PS ONE



Sve je bilo divno i krasno u Pipe zemlji mira, sreće i zadovoljstva. Građani Pipe grada u miru su ispijali sokice i vršili nuždu, kadli odjednom...



...gnijev s neba, zlo i naopako, eto svemiraca da unesu strku i pomutnju "Grrrrrr...", reče cjevoglavi svemirac, "sve ću vas zaqaditi!"

## MIŠLJENJE

IGRIVOST 7

ORIGINALNOST 5

Za sanitarne radnike i one koji to žele postati

7

**Ako ste ikad pokušali ili barem imali želju iskopati septičku jamu i na nju spojiti cijev, ova vam igra pruža mogućnost da prije same realizacije te prljave zamisli u stvarnosti to i uvježbate**

IZVJEŠTAVA Šalat Neva iz oblaka

## UDARAC...

...u glavu: *Pipemania 3D* jest *Pipemania* u 3D-formatu. Točka. Dobro, šalim se, pokušat ću ponovno: *Pipemania 3D* je stara *Pipemania* koja je nekoć vladala Commodoreom, Spectrumom i sličnim kutijama, a sada nam, u skladu s vremenom te pratećom modernom tehnologijom, stiže u trodimenzionalnom obliku. Za one neupućene, koji su imali samo kalkulator, recimo samo da je riječ o logičkoj igri vezanoj uz područje sanitarija, a vaša je zadaća spriječiti izlivanje prljavozelenog mulja po zelenim površinama usmjerivši ga solidnom kanalizacijskom prugom do kanalizacijskog otvora. Slično *Tetrisu*, ovdje vam se nude različiti oblici cijevi koje morate spojiti tako da budu protočne. Oblik nadolazeće cijevi ne možete birati (takoder kao u *Tetrisu*), ali nećete ni načiniti veliku štetu stavite li na neko mjesto neodgovarajuću (ovo već nije kao u *Tetrisu*) jer će ona ionako nakon nekog vremena



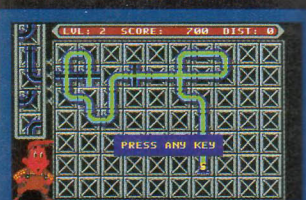
polako nestati (definitivno nije kao u *Tetrisu*). Već se u početku igra čini prilično zahtjevnom, a i proizvođač je pogriješio što nije (osim demomoda) omogućio upoznavanje s *Pipemanim* onima koji to dosad nisu učinili (i ja pripadam toj skupini, stoga mi treba nešto više od demomoda).

I nije riječ samo o pukom čekanju da se odvodna cijev pojavi dok vi bijesni jedva hvatate kraj s krajem (doslovno), postoje i male misije kao što su skupljanje novčića, kolekcioniranje zvjezdica, gradnja mostova i slično, a sve se one odigravaju na maloj površini tako da ćete se moći dokazati i u stiskanju i konstruiranju kanalizacijske mreže na prilično malom prostoru. I tek nakon obavljene zadaće, tj. skupljenih bonusića, slijedi spajanje cijevi do odvoda, i sve to u pedesetak nivoa, s tim da morate uzeti u obzir da ni prvi nije mačji podrgr.

## TRINAESTORO OTPISANIH

Igra je grafički O.K., koliko to već

## EH TE ZLATNE GODINE... KOJIH SE NE SJEĆAM...



Prva *Pipemania* pojavila se davne 1989. i odmah su je progutali gladni igrači. Današnja se inačica za PS ne razlikuje ni temom ni načinom igranja od originalne *Pipemanie*, nego samo grafički, što bitno utječe na visinu igrivosti i volju za igranjem.

može biti kod logičkih igara. Iako je grafika prilagođena nižim uzrastima, sama igra nije - teško da će se neko djeteta s njezime s tolikim iskrljvenim cijevima, a kamoli je zaigrati. Možemo reći da nema neke značajnije razlike između *Pipemanie* i *Pipemanie 3D*, osim u naprednijoj grafici. Dakle, igra nije dječja, a opet nedovoljno je motivirajuća i intrigirajuća za one nešto starije. Zaključak: ni vrit ni mimo, a svi dobro znamo da onih koji se tako osjećaju ima pozamašan broj, eto samo ih je u našem uredništvu barem 13... ☒

**Najpametnije vam je prije početka igranja otići na zahod jer od tolike kanalizacijske simbolike posljedice bi mogle biti kao i kad vam prelijevaju vodu dok spavate**





[1] Nemojte se preplašiti prastare grafike! [2] Prastara borba? Možeeee! [3] Ružičasta mačka? Možeeee! [4] Magije se zarađuju novim nivoima



# Lunar 2: Eternal Blue

## LUNAR 2: ETERNAL BLUE

proizvođač GAME ARTS  
izdavač WORKING DESIGNS  
inačica PAL  
datum izlaska U PRODAJI  
žanr RPG  
broj igrača 1  
platforma PS, SEGA



Heh, da ne kažete da nema golotinje...



Pogled na inovativnu i detalja pre-punu kartu

### MIŠLJENJE

|                              |   |
|------------------------------|---|
| IGRIVOST                     | 8 |
| ORIGINALNOST                 | 6 |
| Za nostalgikare i RPG-fanove | 8 |

Staromodan, ne pretjerano originalan, nimalo ocharavajući, novi nas *Lunar* vraća u davna vremena RPG-a i odgovara na pitanje zašto uopće igramo takve igre PIŠE Danijel Reškovac

**P**rivlačili li nas doista u RPG-u priča? Ili možda grafika, animacije, glazba? Ili igrivost izmiješana s dugotrajnošću? Square nas je razmazio i učinio imunima na prekrasne animacije i herojske globalno-ekološke priče Branke Šeparović. Ali, RPG je postojao i prije Squareovih remek-djela. Zašto li smo igrali dolčevita plejng gejnice na 16-bitnim konzolama Segi i SNES-u? Pa upravo zbog njihove pretpotopne igrivosti i jednostavnosti, zgodnih i simpatičnih likova koji nisu imali edipovske i asocijalne pubertetske komplekse tako svojstvene našim novim junacima.

Upravo takvu igricu dobili smo od Working Designa. Reizdanje Seginog klasičnog *Lunar* serijala doživjelo je svoju inkarnaciju i na PlayStationu pa ako niste seganostalgici ili vas iritiraju igre koje grafikom podsjećaju na vremena 8-bitnih ili 16-bitnih konzola, slobodno zaobidite *Lunar*. Nemojte samo poslije kukati, zapečeni u nekom od kutaka RPG-pakla, da vam je životni san bio odigrati *Lunar*, a niste samo zato jer ste bili razočarani grafikom.

Ostali RPG-manijaci za mnom, vremena za gubljenje u *Lunaru* nema. Sve što trebate znati na početku vidjet ćete u uvodnoj animaciji. Za razliku od grafike u igri, animacije su sasvim pristojne, crtane, naravno, u manga stilu. Da ih nema, igra bi mogla stati uz sami rub CD-a. Ovako, imamo ih čak tri te bonus CD s *mjuzom* i prikazom izrade igre. U uložite Hiroa, mangastično

ljepuškastog dečkića koji na ramenu nosi ružičastu zelenu mačku (ona za sebe tvrdi da je crveni zmaj, ali o tom potom). Pomoću Hirovog djeda uputit ćete se na obližnju planinu gdje ćete upoznati zgodne komade i ganjati Destroyera koji, kako mu samo ime kaže, želi na vašem planetu izgraditi kuću trokatnicu, osnovati obitelj i imati šestoro djece.

### SPRAJTA TI DJETINJASTOGI

Kad se jednom priviknete na grafički šok što ga *Lunar* izaziva svojim jednosprajtovskim likovima, bit ćete spremni na sve. I na kontrolni iz povijesti i na koljačinu sa svim silama mraka koje u ovoj igri nećete sresti. Borit ćete se protiv najrazličitijih sprajtova koji pokušavaju dočarati najbezličnije protivnike iz svijeta RPG-a. Neke ćete čak moći i zaobići jer protivnici ne iskaču pred vas iz zemlje, pa

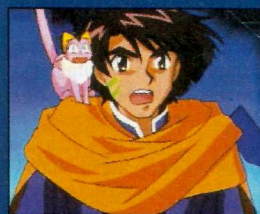
učinkovitim i spretnim stiskanjem *turbo* gumbitja možete izbjeći neke nevolje. Borba je klasično izdanje stare škole; podijeljena na poteze, biranje oš mačom, oš magijom. Čak se i čarolije uče i dobivaju podizanjem nivoa vaših likova, što *Lunaru* produžuje igrivost i čini ga zanimljivijim.

Manje od grafike razočarat će vas zgodna *mjuza* i zvukovi iz igre. Glasovi su dobro snimljeni i nalijepljeni u starom Seginom stilu, pa će vas svako malo iznenaditi poneki komentar ili dijalog koji igru ne čini mutavom. Najbolje je od svega što ćete *Lunar* i pokraj svih njegovih mana igrati k'o sumanut jer dobar RPG sigurno ne čini samo grafika. Ostaje nam samo rasprava o apsurdnoj situaciji u kojoj i pokraj PS2 krasotica još uvijek igramo ovakve igre s jednakom strašću kao prije pet i više godina. ☒



**16-bitna saga koja još uvijek pali!**

### SPEŠL FIČRS

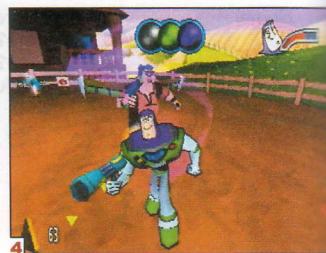
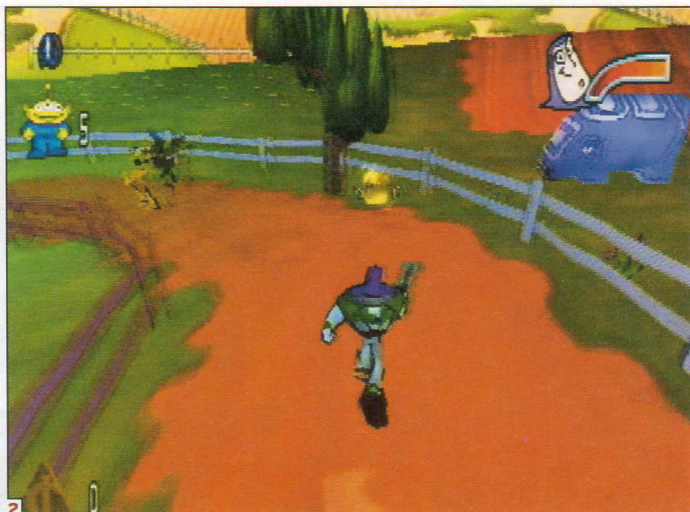


Da ne biste rekli kako je PlayStation izdanje samo kopija Seginog, Working Design se pobrinuo dodati dva bonus diska na kojima su materijali o izradi igre i glazba iz igre koju ćete moći slušati i na običnom CD playeru. Čak su i animacije remasterizirane i dorađene. Eh, kad bi svi radili takve konverzije...





[1] Evo gospoje Meduze čijem gigantizmu glave nema lijeka. No, nije ni upola zla kolika joj je glava, zapravo je samo jedan nezadovolj(e)ni ženski mekušac [2] Country road take me home, to the place where I belong... [3] I dobri i loši, i friški i pokvareni - svi na okupi kao jedna big happy family [4] Jedan vješti okret i onda opet okret... pa jedan okret i you're dead meat mf...



# Buzz Lightyear of Star Command



## BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

proizvođač TRAVELLER'S TALES

izdavač ACTIVISION

inačica PAL

datum izlaska U PRODAJI

žanr E, NISAM DOKUČILA

broj igrača 1

platforma PS, DREAMCAST



Memory Card



Dual Shock Analog



Moći ćete se voziti na lebdećem skateu poput onog u filmu "Povratak u budućnost"...aaaa... kak'a vožnja...

## MIŠLJENJE

IGRIVOST 5

ORIGINALNOST 7

Za Daria i one koji se poput njega osjećaju

5

**Light igra niske kalorijske vrijednosti, lako probavljiva, ne izaziva napuhavanje, podrigivanje, plinove, kad je odigrate, kao da je nikad niste ni igrali... Što je pjesnik htio reći? Tko zna, nek mi mejla (cveba@mailsurf.com)** PIŠE Nevenka Šalat

## E PA NIJE...

Nista valjda mislili da je Toy Story nestao s repertoara i da je intergalaksijski policajac Buzz pao u zaborav? A ne, dragi moji, nije Buzz sitna riba, kao što ni Ameri nisu ravnodušni prema zaradi. Drugim riječima, uspjeh što ga je Toy Story postigao, trebalo je pokušati ponoviti ili barem još malčice povećati. I zato, ladies and gentleman, stiže nam: Buzz Lightyear of Staaaar Commaaaand, yeeeeee...

## NONSIMILARI

No, razlika, dakako, postoji (u odnosu na Toy Story 1 i 2): Buzz Lightyear of Star Command nije tipična avantura, željelo se, naime, stvoriti jedan manje-više novi žanr, a kako je još uvijek bez imena, potrudit ću se približiti vam ga... Igra nije duboka, upravlja je Buzzom čija je glavna zadaća očistiti svemir od zlih hordi, tj. pojedinaца koji ih vode, ali ne po načelu udarac - kraj nego ćete se morati utrkivati s glavnim Negativnim do finiša, i to po različitim puteljima koji, naravno, svi vode cilju (u raj). Pritom se susrećete sa sporednim neprijateljima u različitim oblicima (roboti, fiksni snajperčiči, flying meduzaz itd.) iz kojih nakon umorstva isure trokutasti novčići

kojima (e, ovo je interesting) kupujete (po putu) različite pucaljke, nadogradne elemente za oružje, štitove, ubrzanja, skejtove pa čak se i odskočna daska plaća 5 trokutića. A na cilj ne morate stići prvi jer će vas gore navedeni Negativni kolegijalno čekati 15 sekundi. I tek tada dolazi do borbe jedan na jedan, vi osvajate neke medaljice bitne za ulaz na idući nivo, i to je to. Sve u svemu, riječ je o neprekidnoj utrci s vremenom - kad već nema neprijatelja brze noge. Bit će i nešto okršaja (više usputnih i jedan glavni), skupljanja power-up bitnica te pokoja prava misija (primjerice, uništenje tempiranih mina razbacanih po putu). Grafika je solidna, uglavnom se nastojalo ubaciti što više boja i njihovih nijansi, likovi su osmišljeni tako da ne izgledaju preopako jer u srcu i nisu takvi... Sam Buzz je mješanac između Johnnija Brava i Duke Nukema (blešuckav na Johnnija, mutiranog glasa na Duka), dok su ostali neprijatelji ili neutralno zanimljivi ili simpatični, i to bi bilo to.

## CCC

Kristalno je jasno da je igra namijenjena ponajprije mladim i još mladim igračima pa će nenavedeni dio starije postave brzo odustati

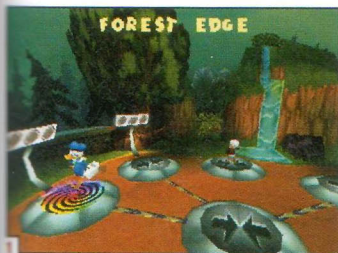
## POVRATAK UZVRAĆA UDARAC



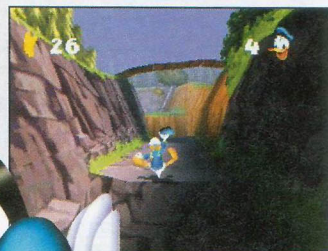
Smišljajući likove i njihova imena za film, zaduženi imenodavci dugo su prtijali oko imena samog Buzza Lightyera tako da se jedno vrijeme, primjerice, zvao Povratak Lunar Larryja ili još ljepše: Povratak Buzza Aldrina. Eh, ajmo razmislit kako bismo ga mi nazvali. Recimo, Povratak sina bića iz Crne lagune ili Povratak pčelice Maje ili Povratak Ronijevog Trezegueta - iguane iz oblaka ili Povratak vudu lutke ili Povratak sajma rabljenog pokušstva...

(osim Darija (51, hehehe), kojem je "baš O.K.", ali što možemo, hoho, ipak je on glava PSX-a, hehe, i ne smijem mu se smijati, hihhi). Moram reći i to da se cijela igra čini nekako površno prezentirana, s nevelikim trudom, opet sami sebi kroz prste gledaju...c c... i kraj. ☹





[1] Ovo su vaši famozni ulazi/izlazi u nivoe, a ono gore ravno je Vlajo [2] Najbolja taktika čišćenja puta je skok na neprijateljevu glavu - pa bila riječ o glavnom ili usputnom (antiprijatelju) [3] Kretanje "iz udubine prema vama" najčešće se javlja na bonus nivou, obično vas netko lovi (P.S. Morate vidjeti kako to izgleda kad vas na prvom bonus nivou ulovi medvjed) [4] Vješt Pajin doskok uz prigodan uzvik čini igru pomalo humorističnom



# Donald Duck Quack Attack



## DONALD DUCK QUACK ATTACK

proizvođač DISNEY INTERACTIVE

izdavač UBI SOFT

inačica PAL

datum izlaska U PRODAJU

žanr AVANTURA

broj igrača 1

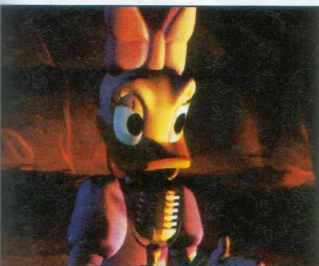
platforma PS, PS2, N64, DREAMCAST



Memory Card



Dual Shock Analog



To vam je cura koja je izazvala svu tu pomutnju... guska jedna

## MIŠLJENJE

IGRIVOST 7

ORIGINALNOST 3

Opuštajuća i zabavna igra gotovo za sve uzraste, hehe

7

**Sve je manje igara za jedinicu, stoga neskromnost nastranu i u lov na Patu...** PIŠE Šalat Nevenčica

## HRV. PAJA PATAK O'ŠO KVRAGU

Ovo je školski primjer igre kako od jednog od najiritantnijih Disneyjevih likova napraviti junaka. Doista ne znam odakle bih počela. Recenziranje mi trenutačno zadaje velike muke jer je o školskim primjerima teško reći nešto novo. No, dat ću sve od sebe...

## AJMO SAD MALO KOPIRAT...

Riječ je o manje-više uspješnoj kopiji *Crash Bandicoota*; da bih je što jasnije predočila, navest ću što je slično, a što isto kao i kod *Crash*: Pajino je kretanje višesmjerno, dakle, od ekrana naprijed, sljeva nadesno, tj. bočno, te iz dubine prema vama. Patak je obdaren jednostavnom motorikom koja uključuje dvostruki skok, nekoliko običnih udaraca te jedan ubojitiji od ostalih. U odnosu na *Crash*, broj nivoa je znatno oskudniji - 16 kratkih i različitih nivoa podijeljeno je u četiri ambijenta s četiri glavna neprijatelja kojih se rješavate doskokom na glavu. Možda vam se svladavanje svladivih učini teško, no sve se temelji na jednostavnoj taktici strpljenja i tempiranja. Mladi bi igrači mogli imati malih problema s manevriranjem te izvođenjem dvostrukog doskoka u odlučujućem trenutku. Težinu i pojačano znojenje potvrđuje i činjenica da vas

samo jednom smije okrznuti (udariti, spaliti, nabosti), a već kod drugog kontakta krećete iznova. Ah da, zaboravih radnju: vi, dvorišni patak, zaljubljeni ste u patku koja je zaglavila u nekom drugom svijetu zlog čarobnjaka Merlocka. Da bi Pata sretno stigla kući, morate naći dijelove teleportacijskog stroja koji će to i omogućiti.

## NEIZOSTAVAN DIO O GRAFICI

Obratimo pozornost na grafičke elemente: fina mješavina 3D-a i renderiranosti s lijepim mističnim ozračjem. Ponekad nećete razlikovati ponor od solidnog tla ili ćete krivo procijeniti udaljenost, tj. ima li prosječna patka dobar zalet ili ne, ali sve je to normalno i sve je to za patke...

A što ovu igru čini školskom? Činjenica da je riječ o okruglim brojevima zadanih nivoa, da nema napretka bez izvršenja obveza, tj. nema borbe s bossom i otključavanja idućeg nivoa sve dok već zadani nisu dovršeni. U igru je

ubačen i *time trial* mod, ponovni prelazak prijednog nivoa, ali sada u određenom vremenu, gdje možete zaraditi koji dodatni život i sl. Tu su i četiri bonus nivoa koja se otvaraju kad jednom svom nečaku (mislim Vlaji) skupite izgubljene igračkice (3/nivo).

## ENDING

Ma, djeca će uživati u igri. Uživat će i igrači koji nisu igrali *Crash*, dok će se kod ostalih javiti nesvesna i nenamjerna usporedba s boljim uratkom. Igru će zavoljeti i obožavatelji Paje Patka, oni skromnih želja i odrasli zaostali u razvoju. P.S. Ne opterećujte se mišlju kojoj skupini pripadate. ☒

## BUVLJAK

Za samo 19,99 dolara evo predivne maske za vašu Nokiju 5100... A tek ova sjenila za svjetiljke, em neukusno, em skupo - 129,99 dolara. Užas svih užasa. Sva sreća da naša mala zemlja za veliki odmor ima više ukusa od goleme Amerike... jer naši ljudi i dalje više vole imati голу ženu na mobitelu nego nekakvu perad... Ipak, Mikijev almanah štivo je moje mladosti...



**Kao što podnaslov govori, ugrabite sve što vam na kapaljku stiže...**





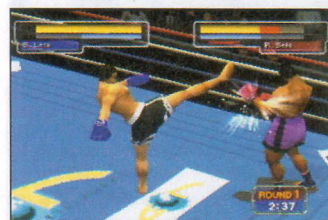
[1] Eto, da se zna tko je Cikatic i otkud je došao, jer pobijediti na K1 turniru nije mala stvar... [2] Na prvi pogled izgleda nedužno, pih, pa isto je k'o boks, a nekoliko sekunda poslije uleti šamar nogom... [3] ...publika je na nogama (ideš, koji je sad ovo....) thats a secret weapon, Fido (moj pas)...

## K-1 Grand Prix

PROIZVOĐAČ Xing Entertainment IZDAVAČ E-On Entertainment inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR mackljaža BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PSOne PODRŽANI HARDVER dual shock analog, memory card

**P**rije otprilike godinu dana imali ste priliku igrati K-1 G.P. '99 i vjerujem da ste svi manje-više bili zadovoljni njenim izgledom. Sve je vrvjelo od poznatih faca, igra je bila dovoljno brza i atraktivna. Nažalost, u to je vrijeme majstor Cikatic jednom nogom već zakoračio prema *Ultima Fightu* pa se u ringu nismo mogli okušati u njegovoj koži. Umjesto njega mogli smo upoznati našu novu zvijezdu, Mirka Filipovića, i, ruku na srce, mali je živa vatra. U međuvremenu se, osim izdavača, još nešto promijenilo pa su i uloge ovaj put zamijenjene. Mr. Cikatic ponovno je s nama, u punom sjaju, no čak ni njegova veličanstvena pojava i tjelesne sposobnosti nisu mogle spasiti igru od njenih mana i učiniti je koliko-toliko posebnom.

Uvodni filmić, sam po sebi izgleda bajno, vjerojatno zato što to upravo i je: filmić. Krenemo li dalje, zapaziti ćemo da nema predstavljanja boraca, luđačkog klica-



Eto njega opet, pa si ti misli oš i dalje zujat okolo ili ćeš se tuć...

**...šamaranje nogama i više je nego dobrodošlo ako su nožice svježije oprane...**

nja publike i spektakularnih ulazaka u ring. Jednostavno izaberete borca i već u idućoj sceni izigrate žrtveno janje. I što je najbolnije od svega, ta je janjad dožlaboga spora i djeluje očajno trapavo. Jedino ih luđačko i brzo pritiskanje tipki može natjerati na kakvo-takvo ubrzanje i akciju u pravom smislu riječi. Izbor boraca je doduše za svaku pohvalu - i više ih je nego dovoljno i zastupljena su sva poznata imena.

Grafika sama po sebi nije tako loša, no gotovo ništa nije uloženo u pozadinu i dodatne "ukrasne" detalje. Zvukova je premalo, pogotovo onih za vrijeme borbe, a ni publika mi nešto nije pretjerano živahna. Takoc, ja sam svoje rekla, a vi kako vam drago... ☒

Tanja Vitas

| MIŠLJENJE                                                  |   |
|------------------------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                                   | 5 |
| ORIGINALNOST                                               | 4 |
| E, zašto... zato jer tako i treba kad se neće potruditi... |   |
| 5                                                          |   |

# HBO Boxing

PROIZVOĐAČ Osiris Studios IZDAVAČ Acclaim DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR boks BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PlayStation PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock analog

**U** prošlom smo broju opisali dvije nove boksačke igre za PS, simulaciju *Prince Naseem* i arkadni boks *Ready to Rumble 2*. Pridodamo li još i EA Sportovu *Knockout Kings* seriju i *Victory Boxing*, jasno je da je boks zanimljiva "tema" i proizvođačima i igračima. Stoga je i Acclaim odlučio napraviti boksačku igru i nokautirati konkurenciju...

Mlad i nadobudan kakav već je svaki novi boksač, o naivnosti da i ne pričamo, ušao Acclaimov borac u ring s golemom željom i motivom da počisti konkurenciju (za protivnika možete odabrati bilo koga od gore navedenih) i kako to već ide u surovom svijetu sporta - završio na podu nakon pet sekundi.

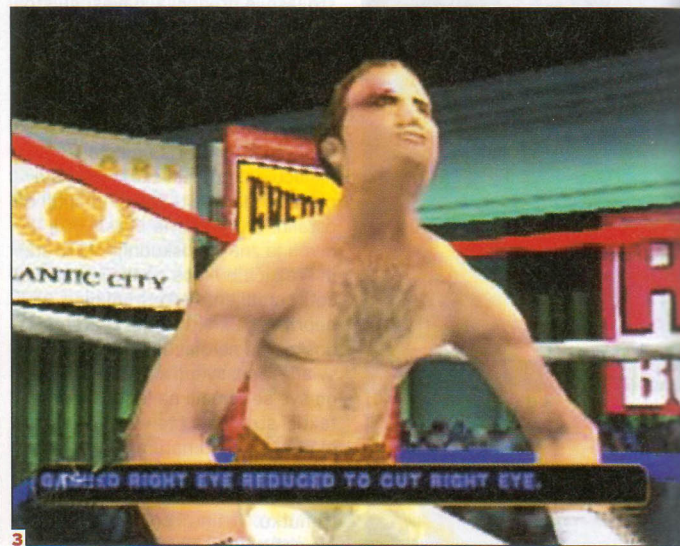
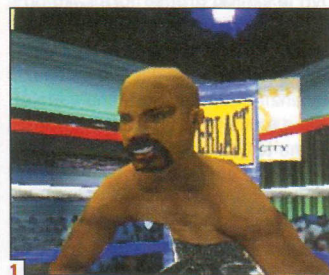
*HBO boxing* je arkadni boks koji ne nudi ništa novo u odnosu na konkurenciju. Grafika i zvukovi su mu osrednji. Ponuđen vam je trening, karijera, izgradnja vlastitog borca itd., sve kao i kod konkurencije. Onog trenutka kad ga uvedete u ring, shvatit ćete zašto je ova igra dobila lošu ocjenu (2). Ponajprije, užasno je spora. Zapravo, sami udarci i izmicanja su normalne brzine, ali kretanje je

vrlo sporo, tako da je sve vrlo nerearno. Animacija boraca je katastrofalna, kreću se po ringu kao da umjesto kralježnice imaju metle. Zvukova u borbi gotovo da i nema. Nadalje, uvedeni su neki novi potezi u borbi koji baš nemaju mnogo veze sa zdravim razumom, primjerice ☒ tipkom određujete kojom ćete rukom zadati udarac. Znači, osim o udarcu i kontri, sada još morate razmišljati i o tome kojom ćete rukom udarati. No comment... Ako ste ljubitelj boksa na PS-u, zaobiđite ovu igru u širokom luku, a ako niste, vrijedi isto jer ni uz *HBO Boxing* to sigurno nećete postati. ☒ Vedran Sandić

**Nabavite radije neku drugu boksačku igru, svaka je bolja od ove**

| MIŠLJENJE                                                          |   |
|--------------------------------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                                           | 2 |
| ORIGINALNOST                                                       | 2 |
| Na tržištu je mnogo boksačkih igara, stoga ovu slobodno zaboravite |   |
| 2                                                                  |   |

[1] Uz ovu sliku možete samo napisati "Mama, vidi kako sam lijep" [2] E, boja dresa mi baš odgovara uz kut ringa [3] Hmmm... kako sam snažan. Dobro, malo me "kvrcnuo" iznad desnog oka, ali sad ću mu vratiti







[1] Ispitivanje snaga prije početka borbe [2] Daj, mala, digni se već jednom [3] Krajnje poniženje, neprijatelj na zemlji, šamar lijevo i desno [4] Paul pokušava uputiti svoj razorni direkt



#### TEKKEN TAG TOURNAMENT

proizvođač NAMCO

izdavač NAMCO

inačica PAL

datum izlaska U PRODAJI

žanr TABAČINA

broj igrača 1-2

platforma PS2



# Tekken Tag Tournament

King Of The Iron Fist Tournament is back PIŠE Tomislav Tomašić

## IMA LI KAKAV MINUS

Želim li baš biti sitničav, onda ću to i glasno izreći (štoviše, napisati). Nedostatak se, srećom, ne tiče igrivosti, koja jednostavno blista, nego grafike. To je i shvatljivo jer mogućnosti programiranja još uvijek nisu u cijelosti istražene, a *Tekken Tag* je ipak bio pionir na PS2. Dakle, nedostatak je da borci ponekad, ali samo ponekad i samo onome tko gleda sa strane, izgledaju kao da stoje na nevidljivoj otočiću usred prekrasnog, uzbibanog, živog okoliša. Ponavljam, to ćete primijetiti samo ako baš uistinu želite biti sitničavi.



**K**ad ste već sigurno pomislili da od recenzije *Tekken Taga* neće biti ništa, hop, evo je. Kašnjenje igre sigurno u vašim glavicama izaziva dvojbe, no razlog je prozičan: Reškovac i njemu slični nasilnici držali su je kod sebe mjesecima, ne želeći zadovoljstvo igranja i zabave podijeliti ni s kim drugim. Pozivi na savjesnost ili kolegijalnost nisu urodili plodom pa sam se na kraju pozvao na vas (čitatelje) i vašu dobrobit. Yo, suckers, pali ste na foru, igra je sad kod mene. No dobro, za sve one koji još ne znaju sve o *Tekkenu* evo recenzije.

## UBI MI U KOMBINACIJU

Na *Tekken* i njegovu prošlost vjerojatno ne treba trošiti previše tinte jer je malo vjerojatno da su neki među vama boravili posljednjih pet godina ispod kamena, odsječen od svijeta, no ipak... Pojava *Tekkena* na našim ekranima označila je novo razdoblje u tzv. šorama. Konačno je završila era beskrajnog riganja vatrenih kugli, užarenih kopalja, prirodnih vremenskih nepogoda i ostalih slastica kojima su obilovali *Street Fighter* i *Mortal Kombat*, počela je era prave muške borbe, a bome i ženske. U novi nas nastavak uvodi prekrasan intro, toliko dobar da je teško zamisliti da bi se još nešto moglo poboljšati, no imajući u vidu razvoj PS-a, možemo samo zamisliti što nas čeka na PS2 i nadati se nećemo još spektakularnijem. Igra nam nudi nekoliko (za igre tog tipa) uobičajenih modova kojima ćete zadovoljno i lako broditu u društvu svih dosad poznatih likova iz *Tekken* serijala. Najveća je novina, dakako, tag opcija. Igru je dala novu dimenziju omogućivši da u borbi odjednom sudjeluju četiri borca. To znači da ćete na početku svake borbe morati izabrati jedna

par koji najviše odgovara vašem stilu igre i s njim krenuti protiv morskog neprijatelja (iako je to najčešće baš vaš najbolji prijatelj). To vam već na početku pruža mogućnost taktiziranja i odabira borbene strategije, jer za pobjedu treba odabrati idealan par. Borbu počinjete s jednim borcem, a kad se taj umori, tj. izgubi zbog primljenih udaraca nešto energije, jednostavnim pritiskom na R2 uvedite drugog da stabilizira situaciju i omogući glavnom junaku da predahne dok mu se energija ne obnovi. Borbe su po defaultu vremenski ograničene, što je poželjno odmah promijeniti na beskonačno vrijeme i onda sustavno utvrditi čija majka crnu vunu prede. Osim nove tag opcije, tu je i novi *tekken bowl* mod u kojem će vaši omiljeni junaci krenuti u obližnju kuglanu na kratko opuštanje uz pive. I tu nastupate u paru, a svaki lik ima različitu brzinu i stupanj preciznosti pa ćete, koliko vam god to zvučalo glupo, na tome izgubiti prilično vremena. Sve ostalo je po starom, što znači na visokoj razini. Ova je igra dobar nastavak slavnog serijala te odlična zabava za cijelo društvo. ☒

## MIŠLJENJE

IGRIVOST 9

ORIGINALNOST 7

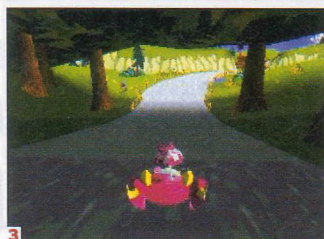
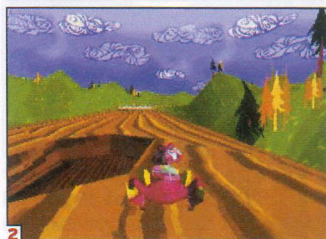
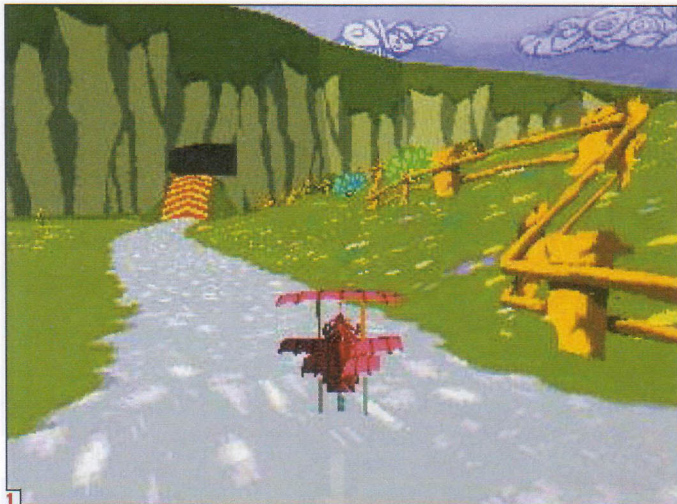
Ljudi, pa to je nastavak *Tekkenu* na 'dvojci', treba li još što dodati?

8



**Ne stavljajte igru u konzolu nemate li slobodnih barem sat vremena**





[1,2,3] Na slikama to još izgleda lijepo, slatko i zabavno, no kad se pokrenu, perspektiva više nije tako šarena, a prst vam nakon nekoliko krugova nezaustavljivo kreće prema tipki RESET

## Wacky Races

PROIZVOĐAČ Infogrames IZDAVAČ Infogrames DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR akcijska simulacija vožnje BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PSone, DC, GBC PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock, analog

Infogrames je svojim najnovijim uratkom pokušao još malo zaraditi na uspjehu *Crash Bandicoota*. Pokušaj nije baš potpuni promašaj, no u ovoj će igri uživati samo oni s očnim smetnjama, dok su u *CB* mogli uživati svi. Vidljivo je da se u najnovije PS-igre ne ulaže novac, vade se stare ideje iz ormara, a poluproizvodi koji izgledaju kao igre iz 1998., među kojima je i *WR*, nezaustavljivo prodiru na tržište.

Igra je nastala prema popularnom serijalu animiranih filmova donoseći sve originalne likove iz istoimenog crtića. Svim je junacima zajednička činjenica da se utrkuju u komičnim automobilima pomalo bizarnog izgleda, pokušavajući se domoći prvog mjesta ne birajući pritom sredstva. Igra se odvija na 40-ak staza, moguće je izabrati jedno od 7 ponuđenih vozila različitih voznih svojstava i oružja. Kao što je i običaj u ovakvim igrama, utrke su prepune spektakularnih skokova, oštih zavoja, neravnih staza, skrivenih prolaza i sve je, dakako, posuto različitim power-upovima. Od modova su ponuđeni više-manje standardni arkadni mod, prvenstvo, time-trial i endurance. Prva tri su vam poznata, a za četvrti ću samo reći da posljednje

vozilo nakon odvoženog kruga otpada. Zvuk je solidan. Na kraju ono najgore - grafika - koja će vas najvjerojatnije i odbiti od igre. Staze su siromašno dizajnirane, dominira nekoliko boja, sve je zrnato, a i *frame-rate* je također prilično loš, pogotovo kad je na ekranu istodobno više vozila. Sve u svemu, nije loše, ali bi malo više uloženog novca i truda donijelo znatno bolji rezultat, a samim tim i konačnu ocjenu. ☒ Tomislav Tomašić



Dok si konkurencija međusobno čupa zube na cesti, ja to iskoristavam za jedan mali *d-tour* koji će mi donijeti prednost

| MIŠLJENJE                                                            |   |
|----------------------------------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                                             | 5 |
| ORIGINALNOST                                                         | 4 |
| Želite li provjeriti radi li vam još uvijek PS, izaberite drugu igru |   |
| 5                                                                    |   |

# The Mission

PROIZVOĐAČ Microids IZDAVAČ Microids inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR nogometna avantura BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PSone PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock analog

Nakon niza igara inspiriranih filmovima, stripom i crtićima evo nam jedne koja svoju inspiraciju crpi iz - TV reklame! Nikeov promidžbeni spot za *GeoMerlin* loptu, koji ste mogli vidjeti i na našoj televiziji, je poslužio kao predložak Microidsovom timu u izradi ovog nesretnog križanca nogometa i arkadne avanture. Cilj je, dakako, isti kao i u izvršnoj reklam: spasiti Nikeovu *buba-maru* od zlih ninja i vratiti je pravovjernoj i neiskvarenoj nogometnoj populaciji. Nema što, zadaća od najveće državne i političke važnosti u kojoj vam od pomoći mogu biti samo pripadnici specijalnih nogoloptačkih postrojbi poput Davidsa, Figa, Kanua, Colea, Henryja, Cannavara, Guardiole, Thurama ili Hamanna! Ulogu generala je preuzeo Louis Van Gaal (možda bi odabir Gomejskog ili Blaževića bio primjereniji) koji prije svakog od dvadesetak nivoa svojim taktičko-tehničkim opsevacijama pomaže našim plemenitim junacima u što boljem izvršavanju pred njih postavljenih zadaća. Nakon što se na samom početku misije dvojica odabranih nogometaša dočepaju dragocjene lopte, ona im postaje glavno oružje u deratizaciji neprijateljskih

ninji. Napucavanjem *GeoMerlina* u morskog neprijatelja ili povremenim uklizavanjem u istog naš će se junaci polako, ali sigurno probijati kroz mračne odaje nogometne tamnice naroda i svojom požrtvovnošću, stavljajući često svoje mlade i prebogate živote na kocku, naposljetku spasiti loptu, naciju, Europu, svjetsku mirovnu koegzistenciju, planet Zemlju, susjedovu mačku, ozonski omotač, šume i sve ostale čovjeku poznate prirodne resurse! A ti, dragi čitatelju? Ti ćeš nakon dvije-tri minute nevjerice i patnje jednake onoj koju u *The Missionu* proživljavaju nesretni virtualni nogometaši bijesan izvaditi CD iz PlayStationa, od njega napraviti zgodan pometać za čaše i zabraviti da je ovaj Microidsov proizvod ikad ugledao svjetlo dana! Grozote od igara kao što je to *The Mission* ne zaslužuju drugačiju sudbinu! ☒ Igor Ixa Milanović

### MIŠLJENJE

|                                                                |   |
|----------------------------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                                       | 2 |
| ORIGINALNOST                                                   | 4 |
| Gledajte Nikeovu reklamu, igrivija je od <i>The Missiona</i> ! |   |
| 2                                                              |   |

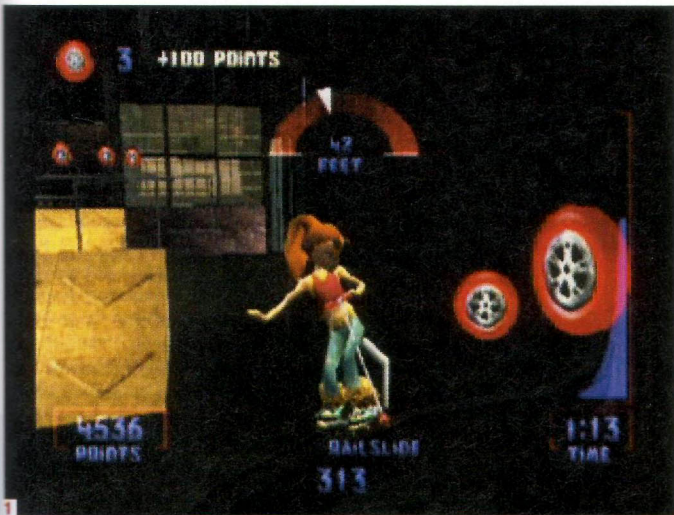
[1] E, ovdje možete izabrati dvojicu nogometaša koje ćete voditi u igri [2] Brojne ninje i svakakvi laseri glavna su prepreka vašim nogometnim junacima u plemenitom pohodu oslobađanja dragocjene - lopte! [3] - Evo je, dragi čitatelju! To je ta slavna *GeoMerlin* lopta oko koje se vrti cijeli *The Mission*





# Batman - Gotham City Racer

PROIZVOĐAČ Ubi Soft IZDAVAČ Ubi Soft DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR vožnja BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PlayStation PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock analog



[1] Sve je slatko za poluditi [2] Dobar ruksak... e sad, kad mali padne s nekih deset metara na beton i smrtno ozlijedi jetru, neće ga više nositi [3] Kiklililililil!

## RAZOR: Freestyle Scooter

PROIZVOĐAČ Shaba Games IZDAVAČ Crave inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR arkada BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PlayStation PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock

**K**akvih li sve igara nemamo za našu sivu kutijicu! A tek sportskih simulacija! IJOOOOOOOO! Danas vam predstavljamo *Razor Freestyle Scooter*, igru u kojoj ćete osjetiti sve čari vožnje na najnovijoj pomodnoj stvarčici pod imenom romobil. Ne, nije to običan romobil, nego onaj od osamsto kuna. A kakve se tek majstorije mogu izvoditi na njemu. I još ga čovjek može sklopiti pa u torbu s njim. Jooooo! Ma milina, narode. Dakle, počnem li s lijepim stazama na kojima ćete izvoditi sve dosad neviđene stvari poput filpova, kikova, grajdnova i sl., vjerujem da ću privući vašu pozornost (a pogotovo onih koji najradije čitaju racenzije na pola stranice). No, nakon poprilično nepovezanog uvodnog dijela, spomenut ću neke neizbježne činjenice. Kao prvo, komande su IDENTIČNE onima iz *Tony Hawk Pro Skatera 2*, dinamika je IDENTIČNA onoj u gore spomenutoj skejtjadi, a radnja... hmm... radnja čak i postoji. Naime, kao vrlo cool adolescent, uživate sa škvadrom u lokalnom skejterskom parku, kadli ih iznenada otme veliki robot, a vi kao pravi junak odlučite ih vratiti

(pazi sad) izvršivši sve što vam naredi. Ah, i to također zvuči nevjerojatno poznato: očekuje vas skupljanje kotačića po najnedostižnijim dijelovima staze, razbijanje high-scorea, prevrtanje različitih bačvi i sl. Uglavnom, ako vas to podsjeća na *Toni Hawk Pro Skater 2*, u krivu ste. Naime, ova je igra potpuno drukčija! I ne samo to: sada konačno možete zaigrati s djecom kao glavnim likovima. O.K., O.K., igra i nije toliko jada, ali činjenica da smo to već vidjeli u *THPS*-u znatno joj umanjuje ocjenu na ljestvici originalnosti. Staze su O.K., glazba u pozadini je već prepoznatljiva dernjava, a likovi su klinici s velikim glavama. Znaite, kojiput mi stvarno lakne kad mi Dario da igru poput ove i kaže: Samo pola stranice. Zašto? Zato što više ne bih ni mogao napisati. Igra je plagijat, doduše dobar, ali ipak plagijat. ☒

Damir Rukavina

| MIŠLJENJE                                                                                                        |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                                                                                         | 7 |
| ORIGINALNOST                                                                                                     | 2 |
| Ako volite romobile, malu djecu i akrobacije, a niste igrali THPS, vrijedna je strelovitog pogleda. Inače, bljaf |   |
| 5                                                                                                                |   |

**N**ekoć vrlo popularni junak polagano pada u zaborav pred najezdom novih likova. Ubi Soft mu svojom najnovijom igrom pokušava vratiti staru slavu, ali će im to teško poći za rukom

*Batman - Gotham City Racer* je osrednja arkadna vožnja koja se oslanja na crtani film. Grafika i glazba se nikako ne mogu uspoređivati s posljednjom generacijom PS-igara jer vraćaju sat (mislim na razvoj igara) nekoliko godina unatrag. Za razliku od samog izgleda igre, animirani su filmovi između misija za svaku pohvalu pa ako ni zbog čega drugog, onda se zbog njih isplati odigrati je (naravno, ako nemate ništa bolje, a čisto sumnjam da nemate).

U ponudi je više modova igre. Prvi je avantura. Dakako, i najzanimljiviji zbog prije spomenutih filmova između misija koji povezuju igru u nekakvu cjelinu. Nakon što ih pogledate, dobivat ćete zadatke tipa odvezi se na drugi kraj grada i spasi Tima iz ruku kriminalaca. Drugi je mod ophodnja. Najprije morate izabrati dio grada (sjeverna ili južna luka, zapadni ili istočni dio grada), a potom i automobil. U

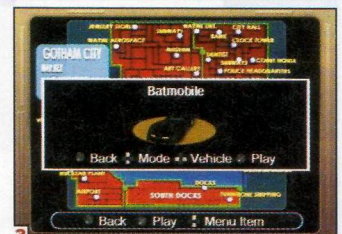
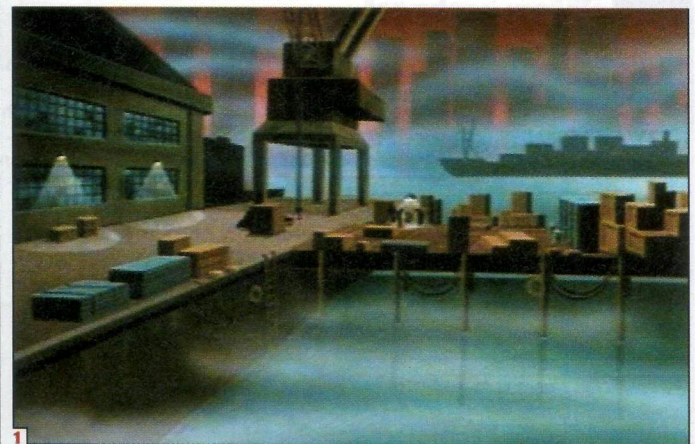
polaganoj ophodnji gradom čekate da se dogodi kakva "kriminalna djelatnost" ne bi li Batman mogao nastupiti. Postoji još i opcija za dva igrača. Ukratko, iako je ta igra "zastarjele" grafike na prvi pogled zabavna, većinu ćete vremena provesti lutajući gradom i tražeći put do mjesta zločina. U lijevom kutu ekrana je i karta grada, ali vam nažalost često neće biti od velike pomoći jer se baš i ne vide prepreke na cesti tako da ćete se stalno morati vraćati i tražiti novi put. Pogled na igru je iz auta ili iznad njega. Potonji je znatno pregledniji.

*Batman - Gotham City Racer* nije toliko loša igra, treba joj samo dati "malo vremena" da se naviknete na komande i upoznate grad, ali teško da će postići veći uspjeh jer je na tržištu mnogo kvalitetnijih naslova. ☒ Vedran Sandić

### MIŠLJENJE

|                                          |   |
|------------------------------------------|---|
| IGRIVOST                                 | 6 |
| ORIGINALNOST                             | 6 |
| Iako zabavna arkadna vožnja, ubzo dosadi | 6 |

[1] Gradski dok je, kako to uvijek biva u filmovima, idealno mjesto za obavljanje sumnjivih poslova [2] Kamera s pogledom iznad automobila pruža najbolji pregled u igri [3] Među hrpetinom automobila u ponudi je, naravno, i neizostavni batmobil





## X-TECNOLOGIES

Čini mi se da ovi proizvodi nisu mogli doći u bolje vrijeme. Sve je u znaku X-a zbog toliko hvaljenog prošlojesenskog filmskog hita

PIŠE Ivan Bolkovac



|               |                          |
|---------------|--------------------------|
| PROIZVOĐAČ    | X-TECNOLOGIES            |
| CIJENA        | NAZVATI                  |
| U HRVATSKOJ   | ALKA TRADE, 051/51 34 74 |
| UPORABLJIVOST | SVE                      |
| KORISNOST     | SREDNJA                  |

|      |                         |
|------|-------------------------|
| GOOD | izgled, veličina        |
| BAD  | nešto će slabije tresti |

net.connect

[www.xtechnologies.com](http://www.xtechnologies.com)

|               |                          |
|---------------|--------------------------|
| PROIZVOĐAČ    | X-TECNOLOGIES            |
| CIJENA        | NAZVATI                  |
| U HRVATSKOJ   | ALKA TRADE, 051/51 34 74 |
| UPORABLJIVOST | SVE                      |
| KORISNOST     | MALA                     |

|      |                  |
|------|------------------|
| GOOD | izgled           |
| BAD  | neprecizan D-pad |

net.connect

[www.xtechnologies.com](http://www.xtechnologies.com)

|               |                              |
|---------------|------------------------------|
| PROIZVOĐAČ    | X-TECNOLOGIES                |
| CIJENA        | NAZVATI                      |
| U HRVATSKOJ   | ALKA TRADE, 051/51 34 74     |
| UPORABLJIVOST | SVE KOJE PODRŽAVAJU MULTITAP |
| KORISNOST     | VELIKA                       |

|      |              |
|------|--------------|
| GOOD | izgled       |
| BAD  | kratak kabel |

net.connect

[www.xtechnologies.com](http://www.xtechnologies.com)

## SUPER MITO, DARK RUMBLE, PLAY 5 MULTI

# X-špeceraj

**X** je jedno tako neobično slovo da ga čak nema u našoj abecedi, a kikići od tri godine već znaju za nj. Dakako, pojavljuje se i u matematici kao jedna od triju nepoznanica. Tu su također i X-ljudi koji očima sprže onog tko im se ne sviđa. Eto tako, nakon ovog kratkog razmatranja nije teško zaključiti zašto baš X-technologies. No, on ovdje nije nepoznanica - nepoznanica su njegovi proizvodi, a mi vam ih ovdje predstavljamo čak četiri.

## Mračni tresak

Iliti Dark Rumble - još jedan dual shock klon vrlo zanimljivog izgleda i veličine. Hmm... vrlo, vrlo zanimljivog.



Osim "mračnog" izgleda, najviše su mi se svidjele prozirne tipke s reljefnim znakićima različitih boja (četiri standardne Sonyjeve). Nešto je veći od "običnog" dual

shock kontrolera pa bolje leži u ruci (uz vrhunsku ergonomiju). Da bi se ipak razlikovao od "običnog", tu su i dvije funkcije, turbo i slow, koje će mu povećati iskoristivost. Turbo možete namjestiti za svaku tipku posebno. Kad sam ga uzeo u ruke, osjećaj je bio izvrstan, a onda... Sve je radilo kako treba, jedino mi je ponekad zadavao probleme u *Spyrou* kad je u drugi port bio utaknut običan Sonyjev kontroler. Morao sam ga izvući i ponovno utaknuti da bi radio kako treba. U ostalim igricama nije bilo problema. Što se tiče stickova, moram priznati da bih volio da su oblikom što sličniji originalu i malo mekšeg dodira. Imam primjedbu i na trešnju, nekako mi je bila slaba, možda je to više subjektivni dojam, ali ga moram spomenuti. Sve u svemu, prosječan kontroler iznimnog izgleda.

## Super ???

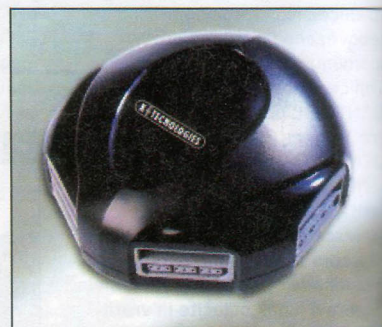
Hmm... Super Mito? Možda sam slab u stranim jezicima, no čini mi se da to ne znači baš ništa - ako griješim, javite mi. No dobro, iako ne znam što mu znači ime, znam što je - sasvim običan kontroler za PSX trećeg proizvođača, vrlo dobrog izgleda. Malo je veći od ostalih i dobro leži u ruci. Dolazi u više različitih boja, a naš je bio prozirnocrven. Još jedan zgodan, ali beskoristan detalj je svijetleća dioda u sredini. U igricama nije bilo nikakvih problema, radio je vrlo dobro. Jedina je zamjerka upućena D-padu koji efektno izgleda, ali nije u cijelosti funkcionalan, usto je i pomalo neprecizan.



## Gle... ovaj... igray peticu...

... tj. Play 5 multitap. Kao što mu samo ime kaže, svrha ovog dodatka je mogućnost spajanja više kontrolera na jedan PSX ne bi li se zabavilo što više ljudi. Zanimljiv je jer više podsjeća na kakav golemi trackball nego na multitap, ponajprije zbog svoje "debljine" i okruglog oblika. Moja jedina zamjerka je duljina kabela, samo dvadesetak cen-

timetara, čime gubi svoju funkciju produžnog kabela. Iskušao sam ga u *Quakeu 2* i radio je besprijekorno kako s raznoraznim kontrolerima, tako i s memorijskim karticama (možda bih jedino trebalo spomenuti da nema poklopca na utorima za memorijske kartice). Ako volite društvene igre...





## TAP, MINI GUN

## Mali pištolj

Zapravo... Mini Gun, još jedan u nizu pištolja vrlo sličnog dizajna koji sam već imao na recenziji, doduše davno i drugog proizvođača. Riječ je o klasičnom svjetlosnom pištolju koji podržava i obični i guncon mod. Dakako, uključene su i već standardne funkcije poput auto fire, auto reload, special weapon te recoil, ali, nažalost, ne kao pomični gornji



dio koji zanos pištolj, nego kao običan vibro u ručki. Doduše, možda je pištolj premalen za takvu vrstu recoila. Dobra je stvar na njemu da ne koristi baterije ni adapter, nego napajanje izravno iz PSX-a te njegov dosta dugi videokabel koji morate spojiti za guncon funkciju. Kad sam recenzirao pištolj sličnog dizajna, primjedba mi je bila na nezgodno smještenu tipku koja služi kao reload papučica u *Time Crisisu*. Za one koji se ne sjećaju, tipka je bila postavljena na mjestu gdje se inače (kod pravih pištolja) nalazi osigurač - to je vrlo nezgodno mjesto morate li istodobno držati prst na njoj i ciljati. Nasreću, ovdje osim te tipkice postoji i "rezervna" na ručki. To je zgodno jer laganim pritiskom na dršku radite ono što biste inače radili s palcem u nezgodnom položaju, a nezgodno jer je često u žaru bitke nehotice pritisnete i tako brzo potrošite granate (*Die Hard*) ili doživite bliski susret s dizalicom (*Time Crisis*). Ergonomija je bespriječna, pištolj vrlo dobro leži u ruci i nije pretežak. Ipak, imam i zamjerki. Prvo, tipka za izbor funkcija



"pleše" izvan svog položaja i izgleda prilično krhko, a drugo, dio pištolja gdje vam leži dio ruke između palca i kažiprsta obrađen je vrlo oštro pa vas kod dužeg igranja može nažuljati. Što se tiče samih igara, pištolj je radio bespriječno, jedino je (moj subjektivni dojam) vukao malo ulijevo. Sve u svemu, kvalitetan manji pištolj lijepog izgleda i solidnih funkcija (uz neke pluseve - ne treba napajanje za recoil). ☒

|               |                          |
|---------------|--------------------------|
| PROIZVOĐAČ    | X-TECNOLOGIES            |
| CIJENA        | NAZVATI                  |
| U HRVATSKOJ   | ALKA TRADE, 051/51 34 74 |
| UPORABLJIVOST | PUČAČINE                 |
| KORISNOST     | VELIKA                   |

|      |                                              |
|------|----------------------------------------------|
| GOOD | izgled, vibro ne zahtijeva posebno napajanje |
| BAD  | izrada je mogla biti i bolja                 |

net.connect

www.xtechnologies.com

## LOGIC3 GAMESSTATION &amp; DISKSTATION

## Nešto i za mame!

**N**e vjerujete mi? Reći ću samo da je moja mama radosno uzdahnula i upitala: "Koliko to stoji?" Već sam najavio ovaj izvrstan proizvod koji će vaše "mjesto za igranje" učiniti urednijim. Tvrtka Logic3 stekla je ugled jednog od većih "igrača" na području periferija za konzole, ponajprije PS. Pogledajmo o čemu je riječ.

## Ovo mi se sviđa

Kad ga prvi put izvadite iz kutije, reći ćete: "Pa što je tako posebno?" Istina, tako sam i ja razmišljao, no otvorivši ladicu i pronalazeći besplatan (više-manje) DiskStation, odmah sam pomislio da bi to moglo biti dobro. Hmm... Riječ je o nekoj vrsti stalka ili možda ladicе gdje može stati PS, sve mu pripadajuće "žnjore" i kontroleri. Ima tri položaja: zatvoreni, otvoreni i poluotvoreni. Prvi i drugi su jasni, a u trećem je ladicа postavljena tako da je PS u njoj, a kontroleri i njihova mjesta otvoreni pomoću zglobova. Sve je nevjerojatno praktično i dobro smišljeno, jedino što ladicа ponekad zapinje u zglobov. "Kutija" je izrađena od vrlo kvalitetne plastike i može podnijeti teret televizora, potrebnog da bi cijela stvar "štimala". Naime, ponekad kliže želite li izvaditi ili vratiti ladicu, što je nemoguće ako je televizor

na njoj (čista fizika) :). Vrlo je čvrsta i tu, moram priznati, nema prigovora: iako je moj monitor na njoj bio smješten duže vrijeme, nije se iskrivila ni milimetar. Postoje i utori s donje strane ladicе da se vaš ljubimac ne bi pregrijao. U kompletu dolazi i spomenuti DiskStation - zapravo stalak za CD-e s dovoljno širokim utorima u koji stanu osam originalnih kutija PS-igara ili 16 običnih. Svaki ima svoj "poklopac" (ako ga mogu tako nazvati) s brojem. Zgodan je detalj da umjesto broja 3 piše logo tvrtke.

## Je li korisna?

Dakako! Kad sve jedanput složite i spojite, bit ćete začuđeni kamo su nestale sve te žice koje su prije "krasile" vaš stol. Jednostavnim izvlačenjem ladicе sve je nadohvat ruke, a kad ste gotovi s igrom, treba isto toliko da bi sve bilo uredno kao prije. Gnjavaža je jedino sa žicama koje morate smotati u za njih predviđene pretince. Što se tiče vizualnog dojma, on

je izvrstan. Srebrna slova i dobar dizajn čine je doista lijepim dodatkom vašoj sobi. Nažalost, predviđena je za manje televizore, vaš novi trinitron od 72 cm neće moći stajati na njoj, no ipak je preporučujem. ☒



Koliko vam je puta mama (ili možda žena) prigovorila zbog nereda oko vašeg PS-a? Vjerojatno je Logic3 baš na vas mislio prilikom izrade ovog proizvoda, jer odsad možete jednim potezom sve spremi u kutiju

Piše Ivan Bolkovac

|             |                           |
|-------------|---------------------------|
| PROIZVOĐAČ  | LOGIC3                    |
| CIJENA      | NAZVATI                   |
| U HRVATSKOJ | ALKA TRADE, 051/51 34 74  |
| DOJAM       | VRLO KORISNO I OKU UGODNO |

|      |                                                    |
|------|----------------------------------------------------|
| GOOD | kvaliteta izrade, vrlo korisan                     |
| BAD  | ladica zapinje u zglobov, samo za manje televizore |

net.connect

www.logic3.com



BOSE ACOUSTIMASSS 6-II HOME CINEMA, ACOUSTIMASSS

# Bose - totalno drukčiji

**Bose je jedna od najzanimljivijih tvrtki u hi-fi području, ne samo u tehnološkom smislu. Ovdje je riječ o drugačijem promišljanju**

PIŠE Danijel Reškovic

**G**odina je 1950. Dr. Amar Bose velika je nada čuvenog MIT sveučilišta. Umjesto da se bavi nekim velikim znanstvenim poslovima i postavi

novu teoriju pozitronskog nerealiteta, morao je slušati mjuzu. Toliko ga je smetao zvuk pogonjen iz konvencionalnih stereo sustava da je odlučio napraviti novi i drugačiji način rekreiranja glazbenih zapisa. Na sveopće zgražanje audiopurista, gospodin Amar se još više zainatio te je 1964. g utemeljio najkontroverzniju tvrtku u povijesti audia.

Na čemu se temeljila njegova filozofija? Klasično raspoređen stereo zvučnički sustav postavljen u najidealnijim uvjetima pokušava rekreirati zvučnu sliku koja dolazi iz jedne

točke. Kad se zvučni val pogonjen iz lijevog i desnog zvučnika nađe negdje oko naših ušiju, stvara se dojam stereo slike (po širini) pa čak i dubine rekreiranja prostora (iza zvučnika) i visine (kod najboljih zvučnika). Problem je u tome što idealnog točkastog izvora zvuka u prostorima u kojima mi slušamo glazbu nema. Zvuk se rasprši, jedan dio čujemo izravno, ali ostalo se razbija i reflektira te s određenim kašnjenjem dolazi do naših ušiju. I najbolji zvučni sustavi testiraju se u tvorničkim gluhim komorama i odatle sve njihove idealne mjere. Međutim, kad stignu u naše sobe, situacija se mijenja drastično. Dovoljna je jedna polica, regalčić, stolac, nedajbože krevet, koji će sve pokvariti. Zato i ne kažu bez veze stručnjaci u akustici da je soba najvažnija komponenta u glazbenom lancu. E tu sada u igru ulazi Bose, koji radi prve 901 modele zvučnika.



## Veliki zvuk iz malih kockica

**Na mjestu gdje prestaje potrošačka elektronika i započinje vladavina high-end zvučnih sustava stane Bose. Veličinom mali, a mogućnostima velik, njegov je sustav prava igračka za odrasle. Cijenu takvog užitka mlađi korisnici ipak ne mogu platiti**

PIŠE Amar Rešić

**B**ose je jednostavno drugačiji. Svi oni koji su navikli na glasan i čist zvuk iz velikih kutija, doživjet će iznenađenje pri susretu s revolucionarnim konceptima imenjaka moje malenkosti. Naime, bilo da je riječ o slušanju glazbe u klasičnom stereo sustavu, ili gledanju filmova u Dolby Digital standardu, Bose pokazuje da je istinita poslovice da otrov

dolazi u malim bočicama. Na testiranju smo imali dva Boseova zvučnička sustava iz serije Acoustimass - pristupačniji 6-II Home Cinema i prestižni Powered Acoustimass 15 Home Cinema. Oba se sastoje od tzv. Acoustimass modula i seta od pet Cube zvučnika. Modul, osim subwoofera i pripadajućeg pojačala, u sebi krije i skretnice za male Cubeove omogućavajući mu na taj način male dimenzije. Sateliti sustava 15 imaju čak po dva širokopojasna visokotonca u jednom Cubeu, što znači da ukupno deset membrana daje zvučnu sliku i dodatno je pročišćava. Oba smo estirali priključene na Sonyjev receiver STR-DE845, a zvuk i sliku je isporučivao, naravno, PlayStation 2. Igre su na oba funkcionirale besprijekorno. Iskušali smo *Red Faction* sa svim efektima eksplozija, rukovima hodanja i

plovidbe pod vodom i jedino možemo reći da nam je žao što *Silent Hill* nije već izašao (sa svojim 3D zvukom iz običnog stera). Naravno, serija 15 isporučuje znatno jači zvuk, no Bose je klasičan primjer sindroma povezanosti novca i kvalitete. Zvuk vjetra na *F1 Racing Championshipu* nismo uspjeli čuti na svojim televizorima, ali ga je serija 6 jasno (i moram primijetiti, poprilično glasno) prikazivala i upućivala u naše bubnjiće. Iako igre ne podržavaju klasičan surround, onaj koji je simulirao reciever (čudo Pro Logic, čudo čudno) je bio sasvim dovoljan za zadovoljno kimanje glavama. Na red su došli filmovi. Dakle, *Matrix*. Nikad dosadna scena u predvorju je serijom 15 dobila savim novu dimenziju (pucanje, trčanje po zidovima, znate već). Fijukanje što smo ga dosad čuli samo u kinu postalo je jasno čujno, a basovi su glazbom punili poprilično veliku prostoriju u kojoj smo bili. Pravi smo užitek osjetili gledajući uvodnu scenu borbe u *Gladijatoru*, gdje su stražnji sateliti punom snagom odrađivali viku i lupanje mačeva na bojišnici. A onu jedinu kritiku



Bose Acoustimass 15 Home Cinema



# od drugih

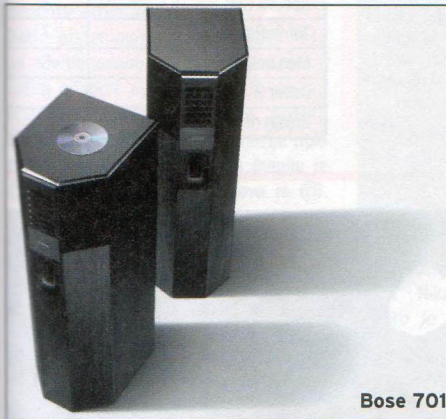
u čelo i osam sa stražnje strane, dajući rasprskavajuću potporu, izazvali su buru u audiosvijetu. Zvuk koji se reflektira sa svih strana trebao je dočarati orkestar u sobi, a svaki idući model zvučnika donosio je modifikacije i nova rješenja. Dobro prihvaćeni od široke publike, Boseovi su zvučnici našli svoje mjesto u slušaonicama diljem svijeta, a klasični audiofilu su se i dalje durili. No, to je ionako stvar ukusa.

U današnje vrijeme surrounda,

Bose se sasvim prirodno uklopio. Zato i ne čudi njegova još veća zastupljenost u surround sustavima. Svu dramatiku filma prenose nam sićušni sateliti s posebno pogonjenim subwooferom. Odlično dizajnirani, lijepo izgledajući, vrhunskog komfora (pogledajte samo daljinski) i malih dimenzija, Bose sustavi bi mogli ući u vrh izbora za vaš omiljeni surround. Problem je jedino cijena, cijena i opet cijena, no lijepe sitnice uvijek su skupocjene, zar ne? ☒



Bose 901



Bose 701



Bose 201

net.connect

[www.bose.com](http://www.bose.com)

## 15 HOME CINEMA



Vrhunski sustav na kojem smo testirali sve mogućnosti Bosea ne može se tako često vidjeti u našim domovima

Dakle, *Matrix*. Nikad dosadna scena u predvorju je serijom 15 dobila savim novu dimenziju (pucanje, trčanje po zidovima, znate već). Fijukanje što smo ga dosad čuli samo u kinu postalo je jasno čujno, a basovi su glazbom punili poprilično veliku prostoriju u kojoj smo bili. Pravi smo užitak osjetili gledajući uvodnu scene borbe u *Gladijatoru*, gdje su stražnji sateliti punom snagom odrađivali viku i lupanje mačeva na bojišnici. A onu jedinu kritiku ne upućujemo Boseu, nego proizvođačima DVD-medija koji na

snimkama zvuka 'muljaju' basove, što se na Boseu itekako dobro čuje. Ipak, o tom potom. Bose je iznimno kvalitetan i prestižan sustav koji i vašu sobu može učas pretvoriti u kinodvoranu ako, dakako, posjedujete i odgovarajući televizor (hm, hm). Oba testirana modela pripadaju samom vrhu ponude, no dijele i zajednički problem, a to je cijena. Kao što smo rekli na početku, Bose je igračka za odrasle, tj. za one koji za zvučnike mogu

**Na mjestu gdje prestaje potrošačka elektronika i započinje vladavina high-end zvučnih sustava stanuje Bose. Veličinom mali, a mogućnostima velik, on je prava igračka za odrasle. Cijenu takvog užitka mlađi korisnici ipak ne mogu platiti** PIŠE Amar Rešić

Bose Acoustimass 6-II Home Cinema



odvojiti potrebnu količinu novca. Serija Acoustimass isporučuje vrhunski zvuk, podržava sve

surround standarde te plijeni izgledom i obilježjima. Nažalost, sve to treba i platiti. Koliko? Ne pitajte previše. ☒



## CHEATS

## MUMMY



Završi igru sa sljedećim postotkom da dobiješ :

|                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| sva oružja             | bilo koji postotak |
| bonus nivo             | 50%                |
| neograničeno streljivo | 55%                |
| neograničeni životi    | 60%                |
| neograničena energija  | 65%                |
| svi cheatovi           | 78%                |

Za Ante

## DESTRUCTION DERBY

Kao ime upišite !DAMAGE! i bit ćete neuništivi.

## Crime killer

Šifre za nivo

2. ○●×△×△△△△△
3. ○●○●△△△△△△△△
4. ○●○●△△△△△△△△
5. △○△○△○△○△○△○
6. △△△△△△△△△△△△
7. ○●○●△△△△△△△△
8. △△△△△△△△△△△△
9. ××△△△△△△△△△△
10. △△△△△△△△△△△△
11. △△△△△△△△△△△△
12. △△△△△△△△△△△△
13. ××××△△△△△△△△
14. ××××△△△△△△△△
15. ×△△△△△△△△△△△

Kraj

Za Antonija

## Team Buddies

Preskakanje nivoa

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **○●△×**

Preskakanje svijeta

- na informacijskom ekranu drži pritisnuto **L1+L2+R1+R2**

Brzo građenje oružja

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **○●○●○**

Velike noge

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **△●△×**

Velike pljuce

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **△○△△**

Neranjivost

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **×△△○**

Svi nivoi i svjetovi

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **△○△△**

Neograničeno streljivo

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **○●△×**

Puna energija

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **△△××**

Puno streljivo

- pauziraj igru, drži **L1+L2+R1+R2**
- i pritisni **××△△**

Za Damira

# Ukorak s novom generacijom konzola!



## PIŠITE NAM NA ADRESU:

Janus Press

Čakovečka 17, 10000 Zagreb  
(s naznakom "ZA PSX-HELPLINE")  
ili na e-mail: [psx\\_helpline@janus.hr](mailto:psx_helpline@janus.hr)

Da, s ponosom objavljujem da i PS2 igre uvrstavamo u ovu rubriku jer nam je stigao popriličan broj pisama u kojima ih spominjete te šifre za neke igre. Usporedo s njima, stiže i rijeka pitanja za PSone, što znači da ponovno ulazimo u kolotečinu. Riješimo jednom zauvijek i dva goruća problema koji se stalno provlače kroz ovu rubriku. Prvi je već legendarna "gola Lara". Dakle, NEMA gole Lare ako je sami ne nactate! Nitko je nije vidio, niti je uspio upisati šifru za nju u nekoj Tomb Raider igri na PlayStationu. Nadam se da ćete nam prestati slati upite o šiframa pomoću kojih biste je mogli skinuti. Pa čemu to? Ima mnogo ljepših curica u časopisima na kiosku, a ne morate ni upisivati šifre. Nije li bolje kupiti cvijeće, lijepo se dotjerati i odnijeti ga nekoj svojoj dobroj prijateljici - i - prije ili poslije - gola Lara neće vam biti potrebna..... Drugi vaš problem je šifra za neranjivost u Quakeu 2. Dakle, šifra koju smo objavili nekoliko puta nikome ne radi, a neku koja bi radila još nismo dobili. Onome tko je pošalje odužit ćemo se nekako, iako još ne znam kako jer mi je proračun za rubriku skresan u skladu s općom štednjom u državi...

Bero

## MOH: UNDERGROUND

Vice ne zna kako raznijeti AntiAircraft guns. No, mora da je riječ o zabuni, jer njih nije problem uništiti - dovoljna je jedna granata ili nekoliko metaka iz pištolja/puške, samo moraš znati što gadaš. Riječ je o velikim protuzrakoplovnim topovima koje bi trebao vrlo lako primijetiti.

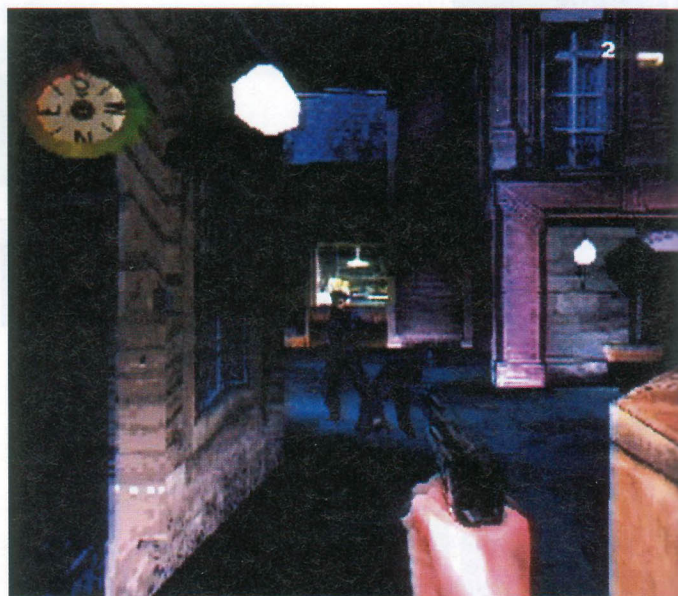
Nepoznati čitatelj kaže da po završetku Panzerknacker misije nema opciju za nastavak igre.

I to je vjerojatno zabuna - naime, to je posljednja misija pa i ne postoji opcija za nastavak - ali bi trebala postojati završna animacija te me čudi što je nisi vidio.

## BREATH OF FIRE IV

Kristijan ne zna što učiniti s Rayom u Saraiu.

Dakle, što god odlučio na početku, dalje nastavljaš bez Nine. Idi u sjeverni dio grada i uđi kroz vrata blizu kojih stoji čovjek-majmun. Popričaj s čovjekom koji jede za barom i kupi mu malo hrane. Slijedi miniigra "Food Share" u kojoj ga



moraš usrećiti kupujući mu hranu i piće (naizmjenice).

Nakon toga razgovaraj s Ninom i odaberi

prvu mogućnost. Idi do bara kod južnog ulaza u grad i razgovaraj s čovjekom koji stoji ispred njega o dijelovima za Sandflir.

Slijedi još jedna miniigra, "The Price is Right", gdje moraš pogoditi koliko hoće novca.

Točan iznos je 123z.

Dat će ti Ginseng i reći da potražiš trgovca izvan grada.

## WILD ARMS

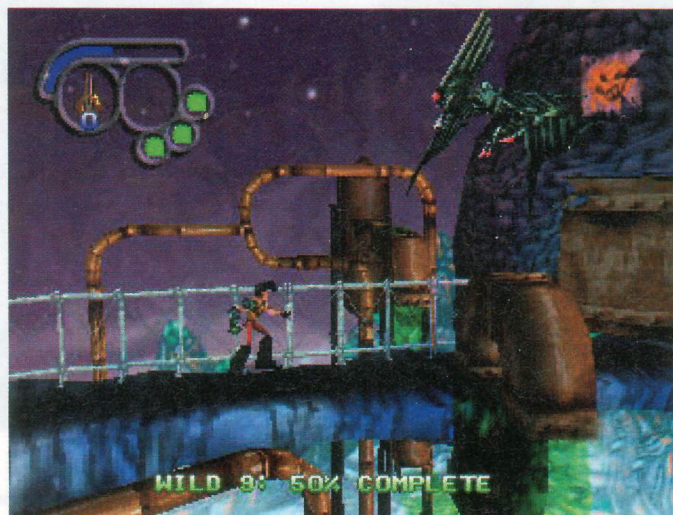
Dobili smo dva pitanja za ovu igru od Dejana iz Opatije:

1. Kako poslagati kipove u Dead Sanctuary da bi se otvorila vrata?

Stvar je u tome da ih i ne možeš točno poslagati, nego moraš učiniti sljedeće: gurnuti crvenu statu na lijevi prekidač, plavu na desni, zlatnu u sredinu, a zelenu raznijeti bombom.

2. Koja šifra otvara vrata u Memory Templeu?

Šifra je "Emiko".







## WILD ARMS 2ND IGNITION

Stanislav ne zna kojim redoslijedom treba pritisnuti 7 kamenih ploča u Telepath Toweru.

Učini to ovako:

pritisni prvu ploču, drugu ploču, petu ploču, treću ploču, drugu ploču, četvrtu ploču, šestu ploču, sedmu ploču, treću ploču.

## SHADOW TOWER

Igor je našao prstenje s magijama, ali ih ne može aktivirati.

Dakle, prsten moraš staviti na ruku - i to ne više od jednog prstena na jednu ruku. Zatim odaberi neku od čarolija iz tog prstena i pripremi je (Equip). Kad to učiniš, moraš pritisnuti kombinaciju tipki za bacanje čarolije. Tipka za magiju je **○**, desna ruka je **△**, a lijeva je **⊙**. Znači, da bi bacio čaroliju opremljenu na desnoj ruci, pritisni **△+○**, a na lijevoj **⊙+○**. Pazi kako bacaš čarolije, jer neke od njih putuju pravocrtno pa gledaš li samo malo dolje, nećeš pogoditi protivnika u glavu nego pod noge.

## SILENT HILL

Aleksandar nam piše na koji je način uspio u ovoj igri dobiti hyperblaster (koliko se sjećam, ja sam već o tome pisao, no i poslije su stizala pitanja, pa se nadam da će neki od vas biti zadovoljni ovim):

Igru prvo treba prijeći na hard težini i potom je *saveati*, tada će se pojaviti na memory card fileovima nova opcija "NEXT FEAR". Ponovno je startajte na hard težini, dobit ćete mogućnost uzimanja CHANELLING STONEA koji se nalazi u "8" - knjižnici iznad kafića.

Nećete ga moći upotrijebiti bilo gdje nego samo na:

- vrhu tamne škole
- prije borbe s pčelom u dvorištu bolnice
- ispred Kaufmanove sobe
- u brodu
- navrh svjetionika.

## KAD IZLAZI PLAYSTATION 2

Ne, ne u Hrvatskoj, Kola pita za - Australiju. Koliko mi znamo, Australija i Novi Zeland imaju poseban datum, no on je već prošao. Naime, iako se PlayStation 2 konzole proizvode u tri vrste - japanska, američka i europska - udaljenost Australije i Novog Zelanda čini ih posebnom zonom isporuke, koja je imala svoj datum. No, to je ipak bilo prije nego što je došao u Hrvatsku.



Osim toga, Alexander pita:

Kako voziti ambulanta kola pokraj bolnice? - Nikako.

Koliko je maksimalno moguće skupiti itema? - Nemam pojma.

Može li se Lisa Garland spasiti? - Da, ako se s Kaufmanom potučete oko boce i ako Cybil ne ubijete nego je izliječite tekućinom koju ste našli u bolnici.

## TOMB RAIDER 2

Miho pita kako se u početnom nivou osloboditi starca i tko je uopće on.

Riječ je o Larinom butleru i znam dva načina kako ga se riješiti:

Idi u kuhinju i udi u sobu za hlađenje. Čekaj da butler dođe i ude za tobom. Potom ga preskoči i zatvori u sobi.

Idi kroz labirint i u sredini pritisni gumb. Izadi iz labirinta i trči u podrum (imaš 1 minutu i 12 sekundi). Unutra moraš naći gumb, pritisnuti ga.

Sad pričekaj da butler uđe u podrum, odvedi ga duboko unutra, vrati se natrag i pritisni gumb istodobno skočivši u stranu da izadeš.

On će ostati unutra.

## MEDIEVIL 2

Ovo je pitanje stiglo čak iz Makedonije. Nepoznati čitatelj ne zna kako dobiti Chalice na nivou Greenwich observatory?

Dakle, na jednom mjestu u nivou vidjet ćeš kutiju - stavi svoju glavu unutra (upotrijebi je kao bilo koji predmet). Pomoću **L1+△** prebaci kontrolu na nju i pogledaj uokolo s **L2** i **R2**. Pogledaj kako su nacrtani prekidači, prebaci se na Dana i udaraj po prekidačima da ih postaviš u položaj koji si upravo vidio. Kad pogodiš kombinaciju, most će se spustiti, pa uzmi glavu i prijedji ga. Skači od broda do broda do poluge te je udari da bi podigao platformu. Nastavi dalje do kaleža pa skoči na zid i pomoću super jumpa skoči na brod preko puta.

## DISCWORLD 2

Pita nas Danijel kako dobiti svijetle?

O tome sam već pisao, ali ću još jednom ponoviti, kratko je. Dakle, prvo ih pokušaj pokupiti u trgovini i ispitaj prodavačicu o njima. Reći će ti da joj treba vosak.

Vosak dobivaš iz košnice u vrtu Universityja, no trebat će ti clickies booklet da zabaviš pčelara, petticoat da se zaštitiš, šibice da zapališ incense kojim ćeš potjerati pčele i clay pot da u nj staviš vosak. Kad ga konačno imaš, odnesi ga prodavačici.

## GRAND THEFT AUTO 2

Vedran pita na koji način snimati poziciju u ovoj igri. Pitanje mi se učinilo laganim, no nisam znao odgovor. Čudno, nije ga znao nitko osim Kreše, koji još uvijek ovu igru povremeno zaigra. Dakle - snima se u crkvi. U svakom gradu postoji samo jedna crkva i nije ju lako prepoznati. Na početku svakog grada obično si negdje u njezinoj blizini, stoga zapamti poziciju.

## CHEATS

### CROC



Odabir nivoa

- upiši ULDRLDULRRDRU kao šifru

Superšifra

- upiši LLLDRRLDRDLUR kao šifru  
Za Filipa

### Wild 9

Puna energija

- pritisni **R1 △ L1 ← △ ⊙ ×**

Odabir nivoa

- pritisni **↑ → ↓ R2 ← ⊙ ×**

Deset dodatnih granata

- pritisni **R1 × R1 ← ⊙ ← ⊙**

Neograničeni životi

- na Craterscape nivou nalazi se život iza stupa na mostu (odmah na početku). Uzmi ga pa pritisni START-SELECT, odaberi Quit i ponovno počni igru - taj nivo. Život je opet tu, pa ga pokupi. Možeš ponavljati dok ti ne dosadi.

Za Lea

### MUPPET RACE MANIA



Svi likovi

- kad Muppet voze preko logoa, pritisni **⊙ △ × ⊙ △ × ⊙ △ × ⊙**. Ako si ispravno unio, na ekranu se pokaže poruka.

Sve staze i vozila

- kad Muppet voze preko logoa pritisni **△ ⊙ △ ⊙ △ × △ △ × ⊙**. Ako si ispravno unio, na ekranu se pokaže poruka.

Oscar

### TARZAN



Na glavnom izborniku pritisni **→ → ← ← ↑ ↓ → ← ↑ ↓**.

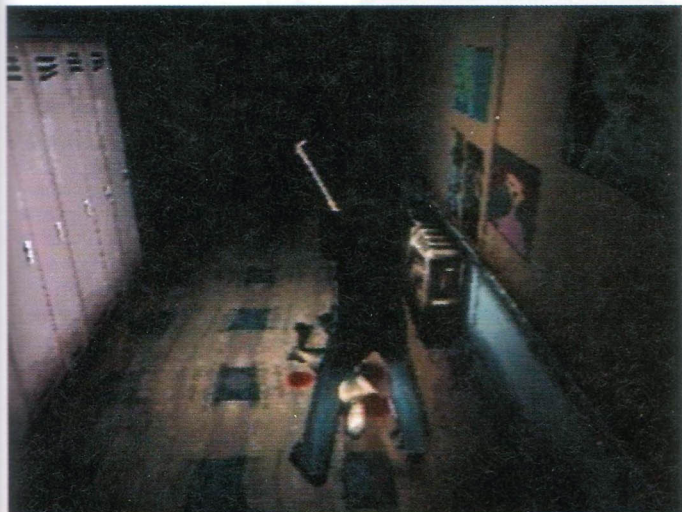
Sada potraži opciju "Cheat" (ispod "Load Game") i biraj.

U Cheat izborniku pritisni **L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 L2 R2**

za izbor nivoa.

U Cheat izborniku pritisni **L1 R1 L2 R2 L1 R1 L2 R2** za bezbroj života.

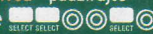
Za Gorana





## CHEATS

**James Bond:  
Tomorrow Never Dies**

Za preskakanje nivoa - pauzirajte igru, pa pritisnite  Darko

**DANGER GIRL**

Cheat Mode

U glavnom izborniku pritisnite **L1 R2 L2 R1** , i držite **L1+L2+R1+R2**

**Spiderman**

**Master code** - na glavnom izborniku odaberi "Specials" zatim "Cheats" i unesi EEL NATS  
**Odabir nivoa** - na isti način unesi XCLSIOR  
**Neranjivost** - RUSTCRST  
**Puna energija** - DCSTUR  
**Neograničena količina mreže** - STRUDL  
**Neograničena energija** - DCSTUR  
**Velike glave** - DULUX  
**Svi stripovi** - ALLSIXCC  
**Sve animacije** - WATCH EM  
**Svi likovi u galeriji** - CVIEW EM

Za Ivana i Roberta

**Crash Bash**

**Neranjivost** - tijekom igranja pauzirajte igru te pritisni **↑↑↓↓⊙⊙L1R2**. Ako si dobro unio šifru, čut ćeš zvuk U glavnom izborniku pritisni **L1L1⊙**  za **demo Spyro 3**.

Dražen

**TOMB RAIDER: CHRONICLES**

**Oružja, streljivo, medikitovi**  
Idite u inventory, označite Small Medikit i držite **L1+L2+R1+R2+↑** te izađite iz izbornika.  
**Svi predmeti**  
Idite u inventory, označite Large Medikit i držite **L1+L2+R1+R2+↓** te izađite iz izbornika.

**Special Features**

Idite u inventory označite Timex (TMX), držite **L1+L2+R1+R2+⊙** i pritisnite **△**. Izađite iz igre u glavni izbornik gdje je Special Features options. Koliko ja znam, uza sve to, morate biti okrenuti točno prema sjeveru (pogledajte kompas).

**FMV Sequences**

U glavnom izborniku pritisnite

 **R2**

Dejan

**PARASITE EVE 2**

Čini se da nekoliko igrača ima problem s dijelom igre u kojem po poljima treba odšetati do piramide, pa po velikoj shemi pokraj drugog generatora. Isto pitanje postavio nam je Željko iz Rijeke, njegov prijatelj, a i Andrew.

Dakle, redosljed po kojem treba hodati po poljima je sljedeći (C - crveno, P - plavo, B - bijelo, Ž - žuto) - C, Ž, P, B, P, B, C, Ž, B, P, Ž, C.

Kad to učinite, čut ćete zvuk u daljini, pa sada upotrijebite ovaj redosljed: P, P, P, P, P, B, B, C, C, C, Ž, Ž, Ž, Ž, Ž.

To bi trebalo spustiti prekidač na statui.

Nepoznati čitatelj pita kako u istoj igri doći do Gunbladea.

Za to je potrebno igru završiti s rangom S, i to u replay modu za 10 000 BP. S **R1** zamahuješ, a onog časa kad udari, pritisni **R2** za pucanje.

Oružje puniš streljivom za pušku.

**CHRONO CROSS**

Željko nam je poslao gomilu SMS-poruka (više od 10) s pitanjem kako srediti poljednog bossa u ovoj igri - bitka na Opassa Beachu. Kako on nije jedini koji ima problema s tim bossom (javili su se i Janko i David i Saša), evo odgovora.

Kao prvo, znajte da bitku možete završiti na dva načina - ako jednostavno srediti Lavosa (a s njim i Schalu), nećete vidjeti pravi kraj. Morate osloboditi Schalu od njezine veze s Lavosom.

Ako vas nije briga za Schalu, morate se mnogo liječiti jer će vas Lavos stalno napadati elementima, a vi mu uzvraćate fizičkim napadima i tehevima - možda će biti malo duže nego što ste očekivali, no ne bi trebalo biti teže od borbe s Fused Dragonom koju ste prošli ako ste dovede došli. Lavos ima veliku defenzu, pa mu nećete moći nanijeti mnogo štete odjednom, no strpljenje je ključ svega.

Ako idete na pravi kraj, morate upotrijebiti chrono cross. Kako? Jeste li primijetili one male simbole koji se pojavljuju navrh ekrana nakon upotrebe elemenata ako vam je chrono cross opremljen? Dakle, morate upotrebljavati elemente određenim redosljedom (koji biste znali da ste pomno pratili igru) da stvorite Melody of Life koja će oslobodi-



iti Schalu. Problem je u tome da vam Lavos može taj redosljed pobrkati. Zato postupite ovako: prvo napadajte Lavosa fizičkim napadima svih likova dok element levels svima ne bude na 8, zatim koristite Defend dok stamina svima ne bude 7. Kad ste sve to napravili, čekajte da vas Lavos još jednom napadne. Čim se to dogodi, počnite s elementima ovim redosljedom: žuti - crveni - zeleni - plavi - crni - bijeli - chrono cross.

Kako? Sa Sargeom bacite fireball, s

drugim likom uplift, s trećim bushwhacker, ponovno Sarge - aqua beam, drugi lik - gravity blow, treći - photon ray.

Sad je Lavos zaustavljen u upotrebi elemenata, pa se prebacite na Sargea i izgradite ponovno element level do 8. Potom upotrijebite chrono cross i to je to!

**TEKKEN TAG TOURNAMENT**

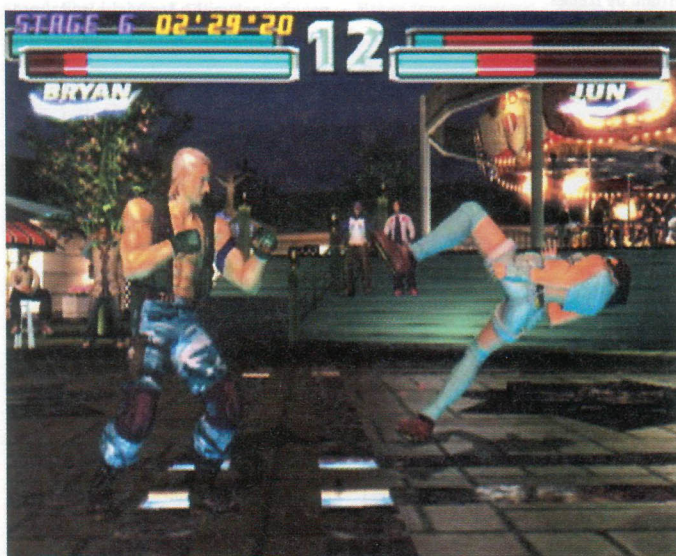
Andrej nam je poslao neke trikove za ovu PS2 igru.

Da dobijete pristup galery modu, morate otključati Devila.

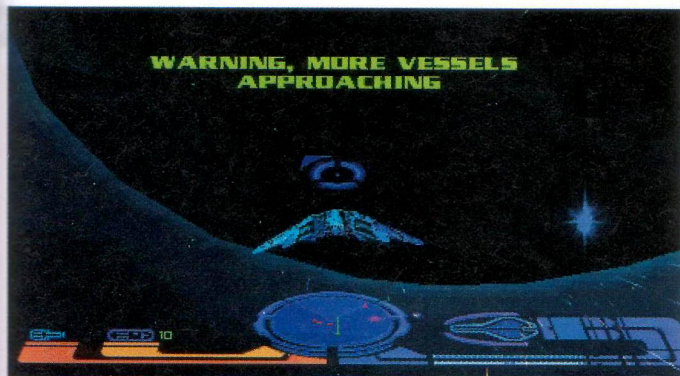
Tekken bowl mod dobivate ako otključate Ogrea. Kad u njemu ostvarite najbolji rezultat, možete igrati kao dr. Boskonovitch. Theatre mod dobivate kad jednom završite igru.

Tajne likove otključavate završivši igru, a dobivate ih ovim redosljedom:

Kunimitsu  
Bruce Irvin  
Jack-2  
Lee Chaolan  
Wang Jinrey  
Roger & Alex  
Kuma & Panda  
Kazuya Mishima  
Ogre  
True Ogre  
Prototype Jack  
Mokujin & Tetsujin  
Devil & Angel







## STAR TREK: INVASION

Vjeran bi htio igrati tajne misije za koje zna da postoje, ali ne zna kako ih otključati. Evo kako:

Tajna misija 1A:

Završi misiju 1 za manje od 5 minuta i preciznošću većom od 40 %

Tajna misija 1B:

Završi misiju 1 za manje od 6 minuta i preciznošću većom od 60 %

Tajna misija 4A:

Završi misiju 4 za manje od 6 minuta i 44 sekunde i preciznošću većom od 40 %

Tajna misija 5A:

Uništi polovicu energy plougha na misiji 5 i upotrijebi tractor na drugoj polovici

Tajna misija 5B:

Na misiji 5 pronađi info unit i uhvati je tractor beamom.

## TOMB RAIDER: CHRONICLES



Nepoznati čitatelj zapeo je na 13th Floor nivou. Išao je lijevo i gore po ljestvama, pokupio streljivo i nastavio desno. U prohodu piše da razvali bravu i upuca tipa, no on ne zna kako jer je potrošio hrpu streljiva, a tipu ništa. Riječ je o čovjeku odjenutom poput Judge Dredda koji spada među najteže protivnike u igri, a možeš ga ubiti samo pogotkom u glavu. BRZO ga naciljaj laser sightom u glavu i gotov je.

## FINAL FANTASY 8

Muumer i Ilija u ovoj igri imaju dva problema: ne mogu naći Chocobo Shrine (neću reći kako su je nazvali u pismu) i PuPu kartu. Evo rješenja:

Chocobo Shrine je u Chocobo Forestu malo južno i zapadno od Balamba. PuPu karta je najteža karta u igri iako je samo 5. nivoa. Dobit ćete je na idući način: upotrijebite Diablosovu enc-none sposobnost da vas ne smetaju slučajne borbe i pješice (naravno, ne morate do tamo putovati pješice) posjetite ova četiri mjesta. Na svakom ćete ući u borbu, ali protivnika neće biti - vidjet ćete samo svemirski brod koji preljeće: zapadno od Winhilla

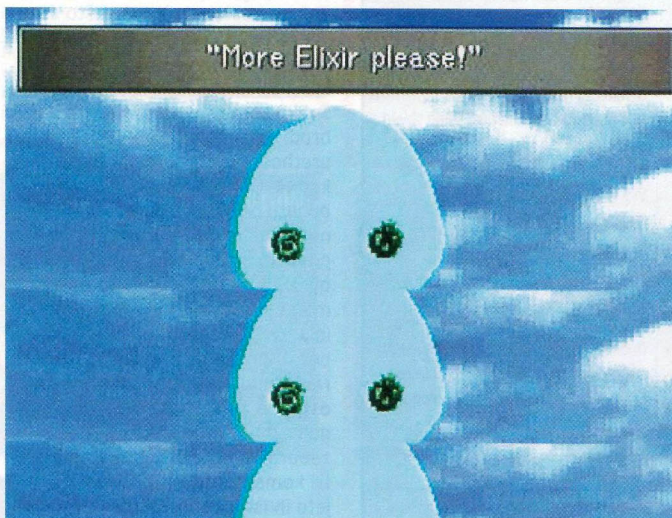
Mandy Beach - sjeveroistočno od Timbera Heath Peninsula - otok istočno od Trabia Gardena, na kraju dugog pješčanog poluotoka

Kashkabald Desert - velika pustinja na sjeveroistočnom dijelu kontinenta na

kojem je Edeina kuća.

Nakon toga Ragnarokom letite do stijena iznad Chocobo Shrine (malo dalje jugoistočno od Trabia Gardena), sletite i uništite svemirski brod. Sad otidite do kratera na mjestu gdje je prije bio Balamb Garden. Kad sretnete PuPu, upotrijebite ITEM-naredbu da mu date 5 eliksira u zamjenu za kartu.

Iva iz Rijeke nam prigovara da u prohod nismo napisali kako doći do Phoenix Piniona pomoću kojeg se dobiva GF



## I NA KRAJU

Da ne kažete da smo vas zaboravili, evo tko nam je još sve pisao ovaj mjesec:

**Slavko** - FIFA je više arkadna igra, a ISS je simulacija - ali da, obje su nogači; **Bart** - koliko se ja sjećam, napisali smo da je Abe prešao na X-box; **Dejan** - ne, miš s PC-ja ne možeš spojiti na PS, ali ako je USB, možeš ga priklopiti na PS2; **Goran i Tomislav, Ivan** - nadam se da će vam rješenje pomoći, **Nebojša** - strpi se još malo, uskoro će rješenje; **Oliver** - šifre su davno objavljene, a glas ti je ubijeđen; **Antonio** - evo rješenja u ovom broju; **Nino; Tomislav** - i ti poživi; **Zlatko; Pepi; Mladen** - da nisi pomiješao igre?; **Renato** - šifra je bila u prošlom broju, a i piše ti na kutiji (hm, hm); **Željko** - da isključimo PlayStation dok unosimo šifru?!; **Fikret; Cyber** - u svakoj igri zapneš na početku - ne znači li to da se moraš malo više potruditi? Da, Broken Sword se može igrati bez miša; **Željko** - hvala, ali ono nije dosta ni za šecer; **Dino** - nažalost, ni mi ne znamo kako gledati animacije ne prelazeći ponovno igru; **Vedran** - hvala, ali Krešo je baš napisao rješenje; **Ivica** - Unkonwn u TTT znači da je to mjesto na kojem će se pojaviti neki od tajnih likova - kad ga dobiješ; **Zik; Dejan** - hvala za šifre i trikove za FFI; **Tomislav** - evo, Blood Omen je objavljen u prošlom broju, a tvoj glas za FF7 je ubijeđen; **Jakov** - ne samo šifre, tu je cijelo rješenje TWINEA; **Mate** - tek si kupio PSOne i već bi varao? Nažalost, možemo ti samo preporučiti Oglasnik; **Goran; Damir** - nije oduzelo prostora, samo vremena za čitanje; **Ivana** - prekidač je pokraj posljednjeg memoa na kontrolnoj ploči - ali možeš ga upotrijebiti samo ako si stvarno sve napravila kako treba; **Haris** - glas primljen, a PS2 je odavno stigao; **Nidal** - trik za ISS je - vježba; **Tomislav** - prohode ne ponavljamo, ali se možda pojavi na Internetu; Danijelu ćemo reći da ti više ne puši; **Mario** - polako s tim - nije dobro za zdravlje; **Saša** - žao mi je zbog DC2 - vjerojatno su šifre za drugu inačicu; **Johnny; Filip** - evo i rješenja za CW3; **Vice** - moraš mi točnije reći gdje si zapeo u TR3 ako želiš da ti pomognem; **Velimir; Filip i Mladen; Davor; Marko; Hrvoje** - pa vidiš da ipak piše, malo se umorio prošli broj; **Igor; Saša** - Don't think I did that shit intentionally just to dish You; **Marko; Darko** - nažalost, nisam uspio naći šifre za te likove; **Matija** - nadam se da ti je pomoglo rješenje u prošlom broju; **Matko; Siniša; Vedran** - i tebi; **Ivan; Dora i Mišo; Darko (drugi)** - nažalost, broja 1 više nema...

## FONETIKA PSX-a

Dakle, niste se baš iskazali, no dobili smo sljedeće odgovore na pitanje kako izgovarate PSX:

Pe-Es-Iks 4 glasa

Pe-Se-Iks 3 glasa

Pi-Si-Iks 3 glasa

Ostavit ćemo vam još jedan broj ako želite poslati svoje odgovore, a onda ćemo konzultirati znalce da nam argumentirano obrazlože kako (i zašto) treba izgovarati naslov vašeg omiljenog časopisa.

**Phoenix.** Ona se potrudila i to nam napisala. Idite u Shumi village i razgovarajte s kiparom u posljednjoj kući na kraju. Reći će vam da idete razgovarati s poglavarom koji se nalazi u kući gdje je Moomba priječila put. Poslije razgovora opet idite i razgovarajte s kiparom. Reći će vam da morate naći šest kamenčića. Neću vam reći gdje se nalaze, ali znajte da će vam Squall nešto reći ako je pokraj kamena. No, to je bilo zakučasto!

## CHEATS

### Summoner (PS2)



U glavnome izborniku, držeći R2, pritisni: (X)(O)(O)(O)(O). Ako ste dobro unijeli šifru, čut ćete "I gotcha".

### Test Drive 6

Umjesto imena upiši za sve automobile za 6 000 000 kredita za Stop the Bomber

DFGY

AKJGO

RFGTR

Davor

### Midnight Club (PS2)

U glavnom izborniku pritisni:

(X)(L2)(R2)(R1)(X)

Dražen

### READY 2 RUMBLE

Da bi šifre proradile u Championshipu modu morate izabrati New game i upisati šifre:  
Za dobivanje svih bronzanih igrača treba upisati - BRONZE  
Za dobivanje svih srebrnih igrača treba upisati - SILVER  
Za dobivanje svih zlatnih boksača treba upisati - GOLD  
Za dobivanje svih šampiona boksača treba upisati - CHAMP  
Za promjenu boje vašeg kostima treba - istodobno pritisnuti (X) i (O) (ovo će raditi samo u arcade modu)  
Za obnavljanje energije - kad vas protivnik sruši, istodobno pritisnite (X)(O)(O)(O)  
Za neograničenu brzinu - u borbi protiv neprijatelja držite R1 i L1

Hrvoje B.

### Driver 2

Neranjivost - odaberite Take a Ride - Las Vegas. Krenite i skrenite u prvu ulicu desno, idite ravno dok ne prodete Flamingo Road. Na istoku bi vam trebala biti bijela zgrada s "Dollar Slots". Idite do "99 Cents" znaka i pritisnite (X). Ovime ste otključali neranjivost na Secrets ekranu pod Game Options.

Za Dubravka

### SOUTH PARK

Otključavanje cheatova  
ZBOBBYBIRD  
Terence u multiplayeru  
SRAFT  
Philip u multiplayeru  
PPHEART  
Cartmanova mama u multiplayeru  
KALLWOMAN  
Alien u multiplayeru  
TMAJESTIC  
Ike u multiplayeru  
HKIGKME  
Mr. Garison u multiplayeru  
VDOROTHYSFRIEND  
BEZO& BRONHI & MIJO



# Colony Wars: Red Sun

Pitanja koja pristižu za ovu igru dokazuju da je još nijedna nije uspjela nadmašiti, barem kad je riječ o PSone konzoli, stoga i dalje nosi laskavu titulu "najbolje svemirske". Za sve one koji su ostali vjerni trećem nastavku ovog izvrsnog serijala, evo pregleda misija i nekoliko trikova koji će od vas napraviti vrhunskog letača

PIŠE Berislav Jozić

## Glavno oružje

| Oružje                | Oštećuje           | Komentar                                                                  |
|-----------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| GP laser mk I         | Shields/ hull      | Slab, jeftin, možete ih uzeti 3 istodobno                                 |
| GP laser mk II        | Shield/ hull       | Bolji od mk I                                                             |
| GP laser mk III       | Shield/ hull       | Uzmite 3 i razarajte!                                                     |
| Shield laser mk I     | Shields            | Nije praktičan jer uništava samo shield                                   |
| Shield laser mk II    | Shields            | Jači od mk I, ali ipak beskorisan                                         |
| Hull laser mk I       | Hull               | Nije praktičan jer uništava samo hull                                     |
| Hull laser mk II      | Hull               | Vidi gore                                                                 |
| Supercooled GP laser  | Shield/ hull       | Ne zagrijava se, ali prilično slab                                        |
| Supercooled AS laser  | Shield             | Nepotreban                                                                |
| Supercooled AH laser  | Hull               | Također                                                                   |
| Gauss gun             | Hull (kroz shield) | Zgodan, ali slab                                                          |
| Scatter gun           | Shield/ hull       | Snažan, neprecizan i kratkog dometa                                       |
| Plasma (pulse) cannon | Shield/ hull       | Dugo se "puni", no nanosi golemu štetu                                    |
| BFG primary           | Shield/ hull       | Dugo punjenje, uništava mnogo malih brodova istodobno, ciljanje nemoguće. |
| Sha'Har arcweapon     | Shield/ hull       | Zgodno, ali ga imate samo u jednoj misiji                                 |

## Dodatno oružje

| Oružje                 | Oštećuje              | Komentar                                            |
|------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------|
| Grapple gun            | -                     | Kuka za hvatanje predmeta. Kratkog dometa           |
| Stun missile           | -                     | Paralizira protivnika. Korisno u prvim misijama     |
| Jammer missile         | -                     | Lošije od stun missilea i torpeda                   |
| Stun torpedoes         | -                     | Samo protiv velikih i sporih brodova                |
| Two part missile       | Shield - hull         | Samo protiv malih brodova u prvim misijama          |
| Plasma missile         | Shield/ hull          | Najbolja raketa za male brodove i ciljeve na zemlji |
| Plasma torpedo         | Shield/ hull          | Jak, ali korisan samo za spore ciljeve              |
| Shield missile         | Shields               | Kao shield laseri                                   |
| Shield missile mk II   | Shields               | Vidi gore                                           |
| Hull missile mk I      | Hull                  | Kao hull laseri                                     |
| Hull missile mk II     | Hull                  | Vidi gore                                           |
| Scarab                 | Hull                  | Kao Hull Missile, ali iznimno snažan                |
| Nanotech missile       | Sha'Har shield i hull | Izvrstan protiv velikih Sha'Har brodova             |
| Nanotech torpedo       | Sha'Har shield i hull | Izvrstan protiv velikih Sha'Har brodova             |
| Phase distorter beacon | -                     | Prijeko potreban u nekim misijama                   |
| BFG secondary          | Shield / hull         | Moćan, ali opasan i po korisnika                    |

## Dodaci za brod

| Naziv             | Svrha                    | Komentar                            |
|-------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| Offence Pod       | Napada protivnike        | Nije pretjerano korisan spor je     |
| Defence Pod       | Braní cilj               | Nije korisno, a skup je             |
| Repair Pod        | Popravlja cilj           | Nije loš kad branite neki veći brod |
| ECM Pod           | Ometa rakete             | Skup i beskorisan                   |
| Cooling Vent      | Ubrzava hlađenje         | Korisan ako imate "vruća" oružja    |
| Heat sink         | Povećava topl. kapacitet | Cooling vent je efikasniji          |
| Recharge boost    | Shields se brže pune     | Vrlo korisan                        |
| Shields maximiser | Shields se brže pune     | Recharge boost je efikasniji        |

## Što znače te brojkice?

Brojevi na ekranu između misija odnose se na uništene protivničke letjelice. Za njih dobivate bodove: mala letjelica (fighter, interceptor) - 1 bod, srednje letjelice (escort) - 2 boda, velike letjelice (battleship, carrier) - 10 bodova. Za sudjelovanje (i pobjedu) u Thunderbowlu također dobivate 10 bodova. Prema broju skupljenih bodova računa se i vaš rang, a sve samo zato da bi vam se otvorila nova oružja i brodovi (kad zaslužite novi rang, dobit ćete i malo džeparca). No, nove brodove nećete vidjeti dok ne postanete Ace, za što će vam trebati više od 550 bodova.

## Kako opremiti brod

Svaka stanica donosi neki novi brod, uglavnom bolji od prethodnog, stoga ga svakako kupite. Dok još niste previše bogati, ne preporučujem trošenje novca na rakete, torpeda i različite podove, no svakako se opskrbite s barem 10 flarea, ponekad vam mogu spasiti glavu. Kad budete imali više novca, kupite recharge boost koji će vam ubrzati regeneriranje shielda, a shield maximiser postavite za poslije. Naravno, najvažnija stvar su laseri. Nemojte zaboraviti da možete imati najviše tri komada iste vrste - ispaljujete ih istodobno, što će nanijeti lijepu štetu. Također preporučujem da se ne zamarate kombinacijom shield laser + hull laser, nego se odlučite za GP laser koji djeluje

je na oboje. Poslije u igri nije loše kupiti

scatter gun - iako je neprecizan, puca iznimno brzo, a cooling vents će ukloniti njegovu sklonost pregrijavanju. Nije loš ni plasma (pulse) cannon, no dugo se puni - meni je do kraja igre bio vrlo koristan za borbu protiv velikih brodova. A BFG? Nije loš za ekshibicioniste, ali uporabljivost mu je ograničena na misije u kojima vas napada mnogo malih brodova, no ni tada ne mora biti najbolji izbor.

## Pomoć za početnike

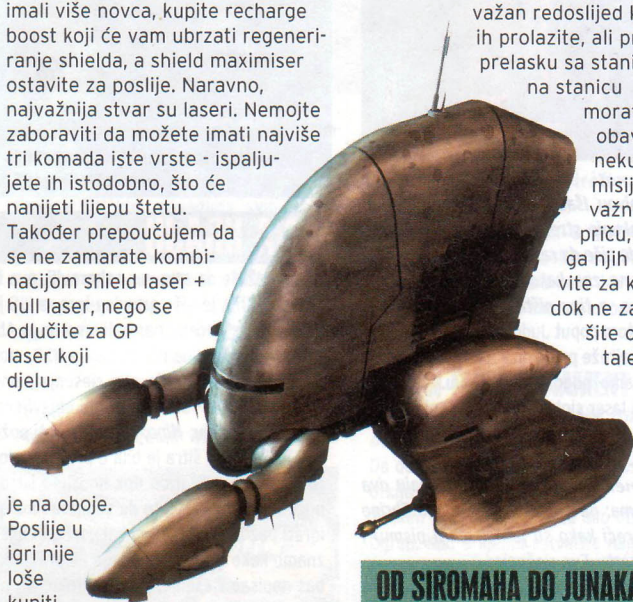
Evo nekoliko savjeta koji bi vam mogli pomoći ako ste početnik u

Colony Wars serijalu: okret je brži krećete li se unatrag tijekom okretanja; na velikim brodovima možete prvo uništiti topove i onda ih polako dokrajčiti - ako to ne učinite, stalno krećete se tijekom napada da vas ne pogode; raketama ne možete pobjeći - kad vas slijede ('INCOMING' signal), riješite ih se pomoću flarea; stanete li blizu jumpgatea (ljubičasto na radaru), možete središnji neprijatelj kako se pojavljuju; kad vas protivnik goni, okrenite se i vozite unatrag - on će vam ostati na nišanu; ako je protivnik jako okretan, pokušajte ga uhvatiti grappleom i onda napucati; boje neprijateljskih lasera i raketa: zeleno - oštećuje shield i hull, plavo - oštećuje shield, crveno - oštećuje hull, ljubičasto - JAKO oštećuje shield i/ili hull.

## Od misije do misije

Evo kratkog prolaska kroz misije. Preporučujem vam da ih sve pročete jer je svaka lijepa na svoj način, a tako ćete doći i do najvišeg ranga. Nije važan redoslijed kojim ih prolazite, ali pri prelasku sa stanice na stanicu

morate obaviti neku od misija važnih za priču, stoga njih ostavite za kraj, dok ne završite ostale. ☒



## OD SIROMAHA DO JUNAKA...

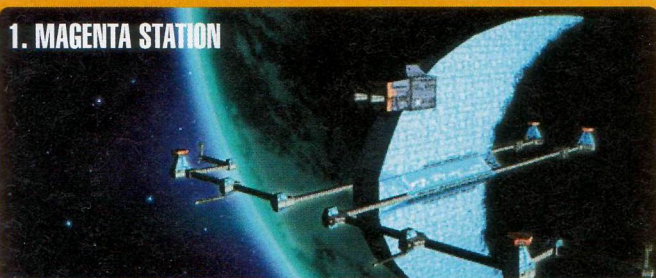
...za tili čas pomoću ovih šifri. Za sve dijelove i brodove na ekranu sa stanicom pritisnite:

R2 R2 L2 L2 R1 R1 SELECT SELECT

| Djelovanje          | Šifra          |
|---------------------|----------------|
| Svi brodovi         | Greyam Beard   |
| Sva oružja          | Armoury/Armory |
| Sva oružja na brodu | Big Daddy      |
| Odabir stanice      | Move House     |
| Neuništivost        | Awrate         |
| Neograničeni turbo  | Jalferezi      |
| Nema pregrijavanja  | ROCKWROK       |
| Preskakanje misija  | Quickie        |
| Isključivanje šifri | All Cheat Off  |



## 1. MAGENTA STATION

**Escort Duty**

Zaštitite tri robota na njihovom putu po pustinji. Misija je na planetu pa morate održavati razmak od površine. Koliko god fightera uništite, stalno se pojavljuju novi, stoga na taj način možete "natučiti" dosta killova. Ipak, ne udaljavajte se od konvoja jer ima skrivenih fightera i tenkova uza stazu.

**Covert Insertion**

Uništite dva shield generatora (žuto na radaru). Nakon toga letite uokolo dok misija ne završi (kad nadete bazu). Ne letite iznad kanjona jer će vas gađati protuzrakoplovni topovi.

**Rebel Smugglers**

Uništite rebel fleetship, a potom pobjegnite kroz jumpgate (bijela zvijezda koja se povećava dok se približavate - na radaru izgleda kao tri male točke). Nemojte bježati dok vrijeme ne dođe do 1 minute, radije skupite killove ubijajući fightere koji će stalno dolaziti.

**Insult and Injury**

Uništite brod Insult i pobjegnite. Zapravo biste trebali slijediti pod dok ne dobijete poruku da napadnete Insult, a možete odmah krenuti u napad i zanemariti pod. Čuvajte se SAAD-ova, radije ih izbjegavajte nego da ih uništavate.

**Valdemar.....**

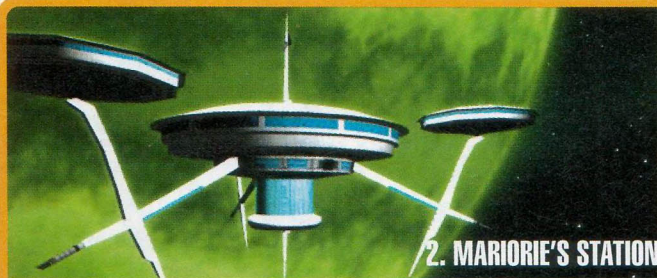
Zaštitite generala od čudovišnih stvorenja (class-D life forms) - najlakše ćete ih ubiti gađajući ih u glavu.

**Convoy**

Otpratite konvoj do Jumpgatea. Misija je lagana ne udaljavate li se previše od konvoja.

**Retrieval**

Uništite velika vrata na donjem dijelu Morgan's broda. Diva će pokupiti decoder (žuto na radaru), a vi je zaštitite. Potom uništite Morgan's ghost. Ne morate žuriti - prvo možete skupljati killove jer ghost na vas ispušta neograničeni broj fightera.



## 2. MARIORIE'S STATION

**Convoy**

Obranite konvoj izbjeglica (žuto na radaru). Pazite na vozila koja napadaju po zemlji, lovci u zraku su manje opasni.

**Retrieval**

Grapple gunom uhvatite donachet idol. S obzirom da se misija odvija u subsvemiru, do idola idite, da se ne pregrijete, prebacujući se od jednog do drugog shadow asteroida. Kad pokupite idol, pojavljuje se novi neprijatelj - Snake. Koliko ja znam, nemoguće ga je uništiti.

**Investigation**

Slijedite lovce do terraforming stanica i uništavajte protivnike. Ne udaljavajte se previše od terraforming towersa i ne ubijajte tolarasaurse nego samo uništavajte strukture na njima - pazite kako gađate.

**Protection**

Zaštitite SS Angeli. Najlakše je uništiti li prvo Donachet cruiser.

**Hunting**

Sa stun raketama paralizirajte Protos-help cows i čekajte da ih brod pokupi. Ne

paralizirajte ih previše odjednom jer će se oporaviti prije nego brod dođe do njih.

**Surgical Strike**

Uništite tri poveznice koje drže stanicu gađajući specijalna mjesta na njima.

**Gang Warfare**

Zaštitite Jardiniainu jahtu i rudarske brodove, a ostale uništite. Flares će vam dobro doći jer protivnici sipaju rakete.

**Rescue Hilachet Ship**

Decloaking raketama otkrijte crystale (bar 5), primijetiti ćete ih po svjetlucavom rubu. Na kraju misije naći ćete se u subsvemiru pa samo pronađite jumpgate.

**Defence**

Obranite stanicu Marjorie's kitchen. Najbolje je da napadate one protivnike koji napadaju stanicu, ne brinete se za svoju sigurnost.

**Calculus 3**

Gađajte oslabljena mjesta na spoju Calculusa i Escape podova (pazite da ne pogodite njih), a potom zaštitite podove. Traže se brzina i preciznost.

## 3. CARDINATE STATION

**Seek & Destroy**

Pronađite i uništite calderase, ali s obzirom da imaju jak oklop, možda nije loše prvo počistiti topove i ostale protivnike pa ih tek onda dokrajčiti.

**Temple Cruiser**

Cruisere ćete primijetiti jer svjetlucaju. Približite li im se, postat će vidljivi. Štitite missile ship od protivnika koji se stalno pojavljuju i uništite cult temple cruiser prije nego pobjegne.

**Defend Refinery**

Obranite rafineriju i silose od pirata koji napadaju sa svih strana. Ne preporučuju se rakete i slično oružje, jer će oštetiti rafineriju.

**Tank Support**

Štitite Dirt warriora pa uništite Unisoft bazu. Thorovi su dobro oklopljeni, pa koristite neko jače oružje. Prvo uništite to-

pove na donjem i gornjem dijelu, potom sve protivnike, a na kraju i samu bazu.

**Clear Path**

Otpratite konvoj do jumpgatea ubijajući Sha'Har fightere.

**Protect Cult**

Štitite cult brodove i uništavajte Scavenger. Da si olakšate posao, na većim brodovima prvo poskladajte topove.

**Genesis**

Zaštitite League brodove i uništavajte ostale. Pazite da ne odvuku Genesis Device.

**Kidnap Queen**

Zaštitite Dirt warriora i jelly queen cargo pod. Jednostavno i lagano.

**Distress Call**

Zaštitite Maleager (zeleno na radaru). Ako ne uspijete, pojavljuje se još jedna misija, no preporučujem vam da uspijete...

**Protect Refugees**

Branite haulere i uništite Sharka. Prvo gađajte topove pa ga onda dokrajčite.

**Scavenge This**

Grapple gunom uhvatite nuclear booster (žuto na radaru) i čistite mu put. Kad se želite boriti ili još očistiti put, otkočite se i booster će stati. Kad dođete do cilja, otkočite se i bježite.

**Hostage Release**

Uništite sve topove, ali ne i dreadnought, a potom zaštitite svoje saveznike. Kad završi spašavanje, uništite dreadnought.

**Road Block**

Zaštitite stompere i uništavajte barikade na njihovom putu. Na kraju misije su skriveni nevidljivi neprijatelji koji se iznenađuju pojavljuju - budite oprezni.

**Robo Hunting**

Stun raketom paralizirajte robo-fight-

ere (žuto na radaru) i grapple gunom ih odvedite do mega haulera. Kad dobijete poruku da je dovoljno, uništite preostale robo-fightere.

**Solar Flare**

Grapple gunom odvedite podove (zeleno) do beacona, ali pazite na vrijeme (koristite turbo). Popravljanje haulera repair podom nije obvezno.

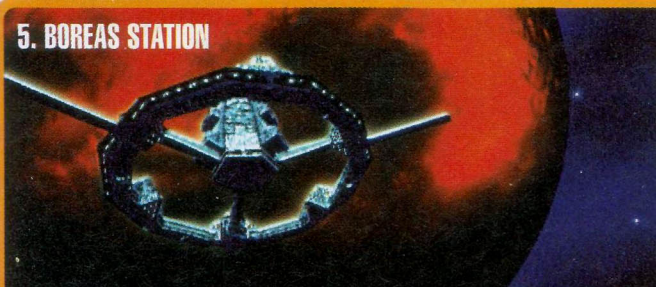
**Sha'Har Ship**

Cilj vam je uništiti sve neprijateljske brodove osim jednog koji treba paralizirati stun raketom. Na kraju će se pojaviti Snake, ali ovaj ga put možete uništiti.

**Defender**

Zaštitite rafineriju od napada. Na kraju se pojavljuje black widow - pucajte joj prvo u slaba mjesta na nogama, a kad ih uništite, možete gađati bilo koje mjesto na brodu dok je ne uništite.

## 5. BOREAS STATION

**Sabotage**

Jednostavno uništavanje svega što vidite.

**The Hilachet Betrayed**

Trebate prikačiti phase distortere na

stražnji dio dreadnoughta (ispućavate ih kao rakete - targetirate i pucate) i potom zaštititi haulere. Poslije samo počistite sve protivnike.

**Necessity**

Pronađite necessity (žuto na radaru) i uništavajte protivnike dok ne stigne pomoć. Dobra prilika za iskušavanje BFG primaryja, ali nemojte pogoditi svoje saveznike.

**Infiltrate**

Letite između dva Sha'Har fightera, približite se Red Sunu i phase distorterom pogodite svaki od phase stabilizatora na Red Sunu. Želite li skupljati killove, ova je misija još jedna prilika za to.

**The Gauntlet**

Trebali biste napasti Navy brodove i pucati u oslabljeno mjesto na dreadnoughtu, no meni to nikada nije uspjelo (pitanje je je li to uopće moguće) jer vrijeme istekne i ulazite u drugi dio misije. Ovdje morate s grapple gunom uhvatiti life pod u kojem je Diva, no nećete joj

moći pomoći.

**Destroy Red Sun**

Ciljajte ispuhe na prednjoj strani Red Suna (BFG ne koristi ma koliko ga željeli iskušati, scatter gun također nije dobar zbog previše topline) i zaštitite haulere. Kad oštetite Red Sun, slijedi drugi dio misije gdje se borite u subsvemiru. Prvo pucajte u mjesta gdje su bili ispuhi, a potom uništite Red Sun. Ovdje preporučujem BFG secondary, nanotech torpedoes i GP lasere te svakako nešto za hlađenje.

**THUNDERBOWL**

Tri Thunderbowl misije koje ćete dobiti na različitim stanicama zapravo su natjecanja u areni u kojima preživljava samo jedan brod. Pobjeda vam donosi 10 bodova za rang i nešto novca.





# Final RJEŠENJE BROJA Fantasy IX

**S obzirom da sve češće stižu pitanja vezana uz posljednji nastavak Squareovog vrlo popularnog RPG-serijala, vrijeme je za njegovo rješenje. To ne znači da ih više ne očekujemo - znamo vas dobro - no na njih ćemo moći odgovarati: "Pročitajte rješenje u 22. broju!"**

PIŠE Berislav Jozić

## PREKO CAKLA SLOMLJENA...

Svijet FF9 se sastoji od različitih terena, stoga evo tablice koja bi vam mogla pomoći u kretanju.

**Teren**  
plaža  
pustinja  
šuma  
livada  
močvara

**Slučajne borbe**  
povremene  
česte  
česte  
povremene  
česte

**Prilaz pomoću**  
broda, chocoba  
letjelice, chocoba  
chocoba  
letjelice, broda, chocoba  
letjelice, chocoba

**P**retpostavljam da znate da kad iznad nekog objekta vidite znak ! ili ?, trebate prići i pritisnuti ⊗. Snimanje pozicije i borbe prepuštam vama, osim na mjestima gdje to posebno naglasim. Kad vam se pruži prilika, ne zaboravite pregledati Active Time Elements da biste saznali što se događa i tako pratili priču. Preporučujem da ne slijedite samo rješenje, prošetite uokolo da biste skupili iskustvo, oružja i predmete te uživali u divnim krajolicima *Final Fantasyja* 9. Pokušao sam rješenje pisati tako da ne otkrijem što će se dogoditi, da biste što više uživali u igri. Osim toga, na nekim sam mjestima štedio prostor napisavši samo osnovne naputke za rješavanje nekog problema - vjerujem da ćete se snaći (da sam svaki problem detaljno opisivao, rješenje bi bilo dvaput duže).

Na kraju se zahvaljujemo Dejanu

koji se doista potrudio i poslao nam neke trikove koje možete pročitati u okvirima uz tekst.

### Prima Vista

Na početku sa Zidanom idite u sredinu sobe, postavite svijeću kod

? i odaberite ime lika. Slijedi prva borba s prvim bossom. Slijedi objašnjenje misije, a kad vas Baku nešto upita, odaberite bilo što. Nakon nekoliko animacija počinje prava igra.

### Alexandria

S Vivi prošetajte gradom i istražujte I. Potom idite do čovjeka na ulazu i pokažite mu ulaznicu, dobit ćete ih još nekoliko. Možete popričati s njim da saznate nešto više o gradu. Razgovarajte s djevojčicama koje se igraju, poigrajte se i vi s njima pa idite lijevo. Srest ćete Pucka; ponudit će vam da vas

### BAKU/MASKED MAN

HP: 174-198

Hint - ovo je uvodna borba; priviknite se na kontrole, a možete mu i ukrasti predmete koje ima. Nemojte trošiti predmete jer borbu ne možete izgubiti - samo ga napadnite nekoliko puta i gotov je.





uvede na predstavu budete li njegov rob. Ako ste pretražili okoliš i pokupili sve što ste htjeli, odgovorite potvrdno i slijedite ga, naučit ćete osnove kartaške igre (pozorno slušajte). Kad vam bude dosta, izađite iz bara i slijedite Pucka do dvorca.

### Alexandria Castle

Za vrijeme predstave sudjelovat ćete u miniborbi Zidanea i Blanka, slijedite upute da zaradite 10 000 gila. Kad dobijete kontrolu nad Zidaneom, vratite se jedan ekran, snimite poziciju i popnite se gore, susrest ćete princezu Garnet. Moći ćete izabrati između triju opcija - koju god odaberete, ona će pobjeći. Slijedi animacija, a vi kao Steiner idite natrag i razgovarajte s kraljicom Bhrane. Potom idite do mjesta gdje ste vidjeli Zidanea i Thorna (u animaciji) i siđite. Ovdje idite lijevo u toranj i trčite gore dok ne počne animacija. Uskoro ćete kao Zidane slijediti Garnet do borbe sa Steinerom..



### STEINER

HP: 160-176

Hint - ukradite mu predmete i napadajte ga običnim napadima. Borba se automatski prebacuje na drugu borbu u kojoj dva stražara pomažu Steineru. Opet koristite samo obične napade. Nakon animacije slijedi još jedna borba, prekinut će je bomba.

### Prima Vista Crash Site

Nakon animacija kao Zidane pretražite okoliš, snimite poziciju i idite prema jugoistoku.

### Evil Forest

Idite prema gore, srest ćete Vivi i Steinerja, a onda se približite idućem bossu.



### PRISON CAGE

HP: 535-549

Hint - morate pobijediti prije nego onesposobe Garnet. Ne možete ukrasti nijedan predmet. Zidane je u transu - koristite njegovu dyne sposobnost, a napadajte Steinerom. Nakon pobjede slijedi još jedna borba s istim bossom...

### PRISON CAGE (2. PUT)

HP: 522-539

Hint - ovo je još lakše, Vivi vam pomaže magijom. Samo napadajte običnim napadima i borba će brzo završiti.

### Prima Vista

Nakon animacija kao Zidane pretražite okoliš i razgovarajte s ljudima, uskoro slijedi još jedna borba. Nakon borbe izađite iz broda i idite u Evil Forest.

### BAKU

HP: 198-222

Hint - ako ste slabi, ova vam borba neće biti lagana, no ako ste se u šumi istrenirali, brzo ćete pobijediti.

### Evil Forest

Samo slijedite stazu i snimite poziciju spremni za još jednu borbu.

### PLANT BRAIN

HP: 453-464 (nakon što vam se Blank pridruži)

Hint - na početku će vam biti teško, ali nakon što mu nanesete nešto štete, Blank će vam se pridružiti. Sa Steinerom napadajte, a Vivi neka koristi magiju. Sa Zidaneom ukradite predmete i onda napadajte.

### Mist Continent

Zidane će predložiti da odmah idete u Ice Cavern, no možda bi bilo bolje da sad prošetat do North Gatea i pretražite okoliš (možda kupite koji napitak), a ne bi bilo loše i malo izvježbati likove prije nego odete u Ice Cavern.



### Ice Cavern

Slijedite stazu i skupljate predmete iz kovčega. Kad naidete na "vrata" koja Vivi može otvoriti magijom, uvijek ih otvorite prije nego krenete dalje. Nakon snimanja igre pri kraju špije slijedi animacija, a nakon nje krećete u borbu kao Zidane.

### BLACK WALTZ NO. 1 & SEALION

HP: 468-476 (Sealion) 229-252 (Waltz No. 1)

Hint - Waltza No. 1 morate srediti prije Sealiona jer on može liječiti. Možda nije loše prvo od Sealiona ukrasti mythrill dagger i onda se okrenuti na Waltza No. 1. Liječite se napitkom i kad uđete u trans, upotrijebite dyne.

Nakon borbe izađite iz Ice Caverna. Garnet će promijeniti ime u Dagger (znam, možete odabrati svoja imena, no ja ću ih zvati onako kako igra predlaže, vi znate na koga se odnosi), a vi se vraćate.

### The Mist Continent

Sada idite u Village of Dali (grad s vjetrenjačom označen s ???), a usput se malo izvježbajte.

### The Village Of Dali

Nakon animacije kao Zidane pokupite predmete koji leže uokolo, potom pronadite Vivi ispred bara. Kupite si pokoji napitak, a i bolja oružja nisu naodmet (ako niste ukrali mythrill dagger od Sealiona, za Zidana je najbolji mage masher). U prodavaonici oružja ćete naći Dagger (tj. Garnet), idite u bar, a nakon animacije (tj. ATE, kojih ste se u ovom seocetu već nagledali) do vjetrenjače. Ako ste čitali ono što piše u okvirima, znate da igra ima više završetaka - na donjem katu vjetrenjače možete pronaći Aries, što utječe na to kakav ćete završetak vidjeti. Kad ste napravili sve što

ste htjeli, otvorite poklopac i idite u pozemlje. Na idućem će vas ekranu dočekati animacija, a kad dobijete kontrolu nad Zidaneom, prošetatje malo uokolo da pokupite neke predmete. Kad nađete Vivi, popričajte i potražite kovčeg pokraj vrata iz kojih izlazi magla. Možete ući i malo se boriti da dobijete napitke, a nastavite li, slijedi animacija nakon koje ćete se naći u ulozu Steinerja. Slijedite starca do kuće, ponudit će vam kavu. Izađite van i produžite prema dolje dok ne počne animacija. Imate izbor između dviju opcija, a vi odaberite gurneti mač u bačvu (zanimljivije je). Slijedi borba s bossom.

### BLACK WALTZ NO. 2

HP: 1023-1032

Hint - Black Waltz neće napadati Dagger pa s njom liječite ostale članove skupine. Steiner neka koristi Magic Sword, Vivi magiju, a Zidane neka ukrade pokoji predmet prije nego ga dovršite.

Nakon borbe nudi vam se odmor prije ukrcaja na brod - preporučujem da to prihvatite jer uskoro slijedi još jedna borba.

### Cargo Ship

Pri ulasku u brod dogodit će se nešto zanimljivo, no ne želim vam pokvariti iznenađenje. Nakon animacije kao Zidane idite gore, popnite se ljestva. Slijedi animacija, potom idite lijevo. Nakon još jedne animacije idite gore do idućeg bossa.

### BLACK WALTZ NO. 3

HP: 1128-1136

Hint - koristite istu taktiku kao za Black Waltz No. 2, a s obzirom da se Dagger ne bori, koristite Vivi za liječenje napitcima.

Nakon borbe animacija vas vodi dalje...

### Lindblum Grand Castle

Nakon animacije naći ćete se u baru. Prošećite trgovinama i opremite se, svakako posjetite Synthesis Shop. Predlažem da nabavite Ogre (sastoji se od 2 mage mashera). Možete otići i do dvorca i skupljati iskustvo, a kad







ste spremni, idite na stanicu zračnog taksija i vozite se do kazališne četvrti. Do Tantulaovog skrovišta ćete doći stubama lijevo od stanice.

Nakon animacije pregledajte zgradu i kupite predmete, pa taksijem idite do dvorca i potom u sobu za goste. Nakon razgovora Steinerja i Zidanea idite u stražnji dio i pokušajte ući u dizalo. Vratite se i razgovarajte s pospanim stražarom. Slijedi animacija, potom idite u dizalo. Idite gore i potom stubama lijevo. Penjite se dok ne počne animacija, a kad pred vama bude teleskop, pronađite I i pritisnite **X**. Nakon što sve razgledate Dagger će također htjeti pogledati, potom sledi razgovor nakon kojeg ćete se spustiti u sobu za goste i dobiti informacije o Festival of Hunt.

### Festival of Hunt

Ovaj je dio vremenski ograničen (12 minuta), a vrijeme počinje teći tek kad uđete u taksu, stoga prije toga snimate poziciju. Evo mjesta na kojima se mogu naći stvorenja koja lovite:

- Theatre District
- u blizini starca
- kod stuba
- kod Tantulasovog skrovišta
- Industrial Area
- u blizini mačke
- penjući se uza stube
- pokušajte ući u bar

- pred kućom na vrhu
- Business Area
- trčeći uokolo
- ispred kuće u blizini Ghasy Pickles trgovine
- ispred crkve
- ekran na koji se otvaraju trgovine (tu je mini boss Zhagnol, vrijedi dosta bodova, no trebat će vam vremena da ga sredite)

Nakon toga događaji se odvijaju automatski i vraćate se na kartu. Idući vam je cilj Gizamaluks's Grotto, no nije loše stati kod Qu's Marsha da dobijete novi lik - Quin.

### Qu's Marsh

To je šuma između Gizamaluks's Grottoa i Lindbluma i trebali biste je lako naći. Kad uđete, idite ravno gore i uskoro ćete doći do mjesta poznatog iz animacije. Produžite i srest ćete Quinu kako pokušava uloviti žabe u bari. Uхватite žabu i dajte joj je, pojavit će se Quale i razgovarat će s vama. Upitat će vas hoćete li uzeti Quinu sa sobom, prihvatite. Kad ste to obavili, možete krenuti u ...

### Gizamaluks's Grotto

Čim uđete, idite desno. Razgovarajte s vojnikom da dobijete zvono kojim otvarate vrata - vratite se natrag i upotrijebite ga. Kod vrata vas čekaju dva maga, no borba ne bi trebala biti preteška. U blizini je još jedan, sredite ga i

dobit ćete još jedno zvono. Upotrijebite ga da otvorite vrata na desnoj strani. Otvorite kovčeg i dobit ćete magus hat (namijenjen Vivi). Razgovarajte s Burmecia Soldierom koji leži u blizini da dobijete još jedno zvono. Otvorite vrata slijeva i naći ćete mythrill gloves. Spustite se stubama do mjesta do kojeg bi vas dovela središnja vrata. Saslušajte priču koju će vam ispričati Moogles. Kad zatraži kuponut, dajte mu ga - dobit ćete zvono. Njime otvorite vrata slijeva i tu snimate poziciju. Kad izađete, dobit ćete još jedno zvono. Njime otvorite lijeva vrata, naći ćete Burmecia Soldiera. Slijedi borba s bossom.

### GIZAMALUKE

HP: 3135-3184

Hint - moći ćete mu ukrasti samo dva predmeta, stoga pokušajte prije nego ga napadnete. S Freyom koristite jump command, a s obzirom da magija ne djeluje na ovog protivnika, Vivi i Quina su nepotrebni - koristite ih za liječenje.

Nakon borbe scena se mijenja i nalazite se u ....

### Grand Citadel South Gate

Nakon što Steiner popriča sa stražarima razgovarajte s djevojkom i ona će se brzo maknuti. Potom idite lijevo i razgovarajte s čovjekom te s onim čovjekom kojeg se Steiner htio riješiti. Put je sada čist i uđite u uličicu. Nakon razgovora naći ćete se na novom ekranu, uzmite predmete iz kovčega. U trgovini kupite pokoji napitak, snimate poziciju i idite na vlak. U vlaku idite do sjedala u stražnjem dijelu i nakon razgovora priča se vraća na kartu. Malo vježbajte svoje likove (recimo, do 15. nivoa) jer uskoro slijedi teška borba. Ako želite, idite do North Gatea po napitke, a kad ste spremni, uđite u ...

### Burmecia (Realm Of Eternal Rain)

Idite ravno gore i naći ćete Zorna i Thorna. Sredite magove i idite u desni toranj. Na donjem katu kupujete Soft, potom idite gore i lijevo. Ako se ne želite boriti, ne prilazite kovčegu na drugom katu nego produžite lijevo do daske i stanite na nju. Ako imate sreće, možete doći do kovčega, a ako ne, daska će pasti. Izađite i idite u lijevi toranj, ondje ćete naći soft i napitak. Potom idite gore i desno. Idite dolje i odaberite izlazak na balkon. Tu razgovarajte s Burmecia Soldierom i ispod kreveta pronađite zvono. Izađite van i idite ponovno do lijevog tornja i do vrata. Slijedi animacija, nakon nje idite gore. Prođite kroz vrata i srest ćete dva Burmeciana. Nakon što statua padne, izađite i idite gore prije nego odete u lijevu sobu. Pokupite phoenix down i tent i ponovno idite gore. Iza lijevih vrata je mythrill spear, a iza desnih lightning staff

te mogućnost snimanja pozicije. Izliječite se i pripremite, a potom se popnite stubama. Počinje animacija, a nakon nje borba.

### BEATRIX

Hint - ovaj boss ima napad kojim može ubiti lik, stoga je vrlo važno da ste dobro pripremljeni. Koristite Frey's wind ako ima mythrill spear i onda upotrijebite jump (možda ćete morati pokušati nekoliko puta). Vivi neka koristi slow i potom neka napada najjačim čarolijama - po mogućnosti thundara. Quina neka vam služi za oživljavanje likova pogođenih shock attackom. Kad dočekate njen trans shock break, upotrijebite ga i bitka je gotova.

Slijedi animacija i prilika da snimate poziciju prije promjene CD-a.

### DISK 2

Na ovom ćete disku i dalje morati slijediti priču kao i na prvom, dok ćete na trećem ipak biti u prilici istraživati. Potrudite se da dobro upoznate sve likove i vježbate one koji najviše odgovaraju vašem stilu borbe jer je bolje za završne borbe imati nekoliko dobrih nego veći broj osrednje izvježbanih likova.

### Summit Station

Idite u čekaonicu, uza stube nadesno. Razgovarajte sa stražarom i izađite. Vratite se i vidjet ćete Steinerja kako razgovara s dvojicom, popričajte s Marcusom. Steiner će prekinuti razgovor pa razgovarajte s njim. Stiže vaš prijevoz. Izađite i uđite u vagon. Pričajte s Marcusom, pa sa Steinerom i ponovno s Marcusom i doći ćete do odredišta. Uskoro će sva trojica izaći i naći ćete se u još jednoj borbi.

### BLACK WALTZ NO. 3 (2. PUT)

HP: 1291-1294

Hint - neka Steiner napada običnim napadima i minus strike ako mu energija padne. S Marcusom ukradite poneki predmet, a s Dagger liječite likove.

### Route to Treno

Na raskrižju idite desno i kad se nadete na karti, malo vježbajte likove u obližnjoj šumi. Sretnete li Land Spirit, dajte mu ore da dobijete AP.

### Treno (Dark City)

Ovdje možete nakupiti napitaka i usavršiti oružja. Kad ste spremni, idite do aukcijske kuće, gdje ćete naći Dagger. Potom idite u dno bara da nadete Marcusa. Recite da ste spremni i idite, no na putu NEMOJTE razgovarati sa Steinerom - morat ćete se vratiti natrag. Srest ćete Doctor Tota, a kad budete upravljali Dagger, idite





do ulaza da ga sretnete u tornju. Sve izliječite nakon animacija pa se spustite ljestvama..

## Gargant Roo

Ovdje možete malo vježbati svoje likove jer za ubijene protivnike (opasni su) dobivate dosta iskustva. Idite lijevo i povucite polugu, vratite se desno. Uskoro će doći Dr. Tot i reći vam da povučete polugu. Učinite to i vratite se. Povucite još jednu polugu na lijevoj strani ekrana i ukrat će se na garganta. Uskoro slijedi još jedna borba.

### RALVURALVA

Hint - s Marcusom kradite i potom napadajte, sa Steinerom samo napadajte, a s Dagger - liječite.

Nakon borbe slijedi prebacivanje na Zidaneovu skupinu, potom idite u Burmecia.

## Cleyra's Trunk

Ovo je pravi labirint - prošećite uokolo, slijedite znakove ako ih ima, povlačite poluge i kad nađete rupu u zidu, stavite u nju ruku jer je riječ o prekidaču. Na kraju ćete doći do grada, odmah je nakon mjesta sa živim pijeskom i ljestavama.

## Cleyra's Settlement

Na početku će vam biti ponuđeno razgledavanje, no predlažem da odbijete jer je grad mali. Kupite oružje i napitke, skupite predmete koji leže uokolo pa idite do velike zgrade i razgovarajte s 2 stražara. Saznat ćete da vas Freya čeka u baru, idite ondje. Kad čujete za dijete u opasnosti, slijedite vojnika do borbe.

### ANTLION

HP: 3923-3946

Hint - ovo je teška borba pa neka Vivi upotrijebi slow, i onda napadne s najjačim čarolijama. Freya neka upotrijebi reis' wind i onda jump, a Quina može liječiti.

Nakon animacije kao Freya idite do ulaza i idite dolje. Sada možete ići kuda god želite boreći se usput sa slabim vojnicima, uskoro ćete biti u gradu. Ovdje vas čeka gomila magova, a ljudi koje spasite pitat će vas kuda da idu. Prvoj skupini kažite desno, drugoj lijevo, a trećoj opet desno. Uskoro ćete doći do dvorca i pojaviti će se Beatrix, no ubrzo će pobjeći. Izadite i borite se s njom.

### BEATRIX

Hint - koristite metodu iz prve borbe s njom - čekajte shock break. Usput joj ukradite pokoji predmet.

Nakon borbe slijedite magove u ...

## Red Rose

Ovdje samo idite gore i poslije slijedite Vivi. Akcija će se nakon nekog vremena prebaciti u ...

## Alexandria Castle

Čim se ekran promijeni, pred vama će biti zadaća da balansirate pritišćući lijevo-desno. Na početku vam se to može činiti teško, no nije problem. Kad to uspješno završite, slijedi borba s vojnicima, a potom se akcija prebacuje na Zidanea. Imate 30 minuta da dođete do Dagger pa vas borbe ne bi trebale omesti u pokušaju - vremena imate dovoljno. U kraljevskoj sobi upotrijebite prekidač i spustite se spiralnim stubama.

Uskoro ćete doći do borbe sa Zornom i Thornom - napadajte samo jednog. Nakon borbe idite do Dagger i dovedite je uza stube. Slijedi animacija, a potom će se Beatrix i Freya boriti protiv 2 Bandersnatcha - lagana borba nakon koje slijedi još borbi s magovima i Bandersnatchevima, naizmjenice s jednom pa s drugom grupom. Uskoro ćete ipak doći do...

## Gargant Roo

Ovdje je samo borba...

### RALVUIMAGO

Hint - kad je u normalnom obliku, napadajte ga, a kad je u kompaktnom obliku, liječite se. Jednostavno?

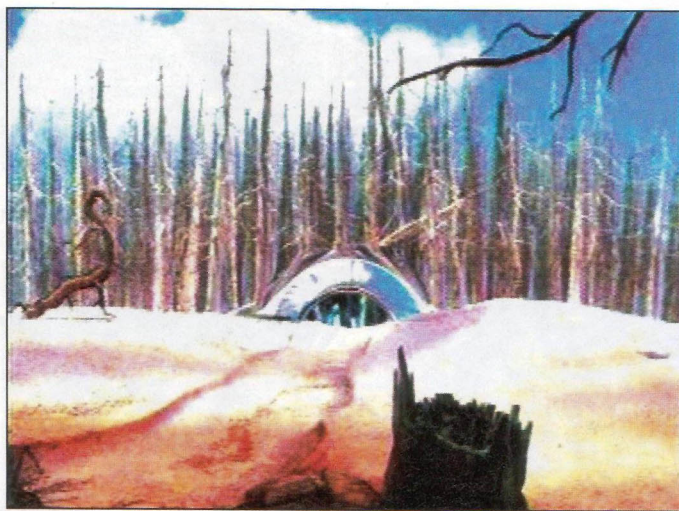
Slijedi animacija i naći ćete se u ...

## Pinnacle Rocks

Čim stignete, vidjet ćete boga groma - Ramuha. Reći će vam da morate saznati cijelu priču želite li ga izazvati, tj. želite li poslije imati mogućnost da ga prizovete. Prvo se vratite ekran natrag da čujete "hero" dio priče, potom morate još naći "begining", "human", "cooperation" i "silence", pa se vratiti do Ramuha. Sad morate dijelove posložiti točnim redoslijedom - rješenje je B-C-S-H (nije važno koji H). Dobit ćete peridot, Dagger ga može koristiti za prizivanje Ramuha. Sada samo pogledajte animaciju.

## Lindblum

Prošećite uokolo i pronađite osobu koja radi u dvorcu. Razgovarajte s njim i odvest će vas do Cida. Nakon još malo razgovora dobit ćete



mogućnost da anaprijedite svoja oružja. Kad završite, ponovno pričajte s čovjekom i idite u Qu's Marsh. Idite do mjesta gdje su Mooglesi i odavde do kraja desno. Uđite i Quina će vas smjeriti prema...

## Fossil Roo

Čim uđete i napravite nekoliko koraka, dočekat će vas čudovište. Pobjegnite od njega i upast će u rupu. Jedan ekran dalje od rupe ipak ćete se morati boriti.



### LANI

HP: 5623-5712

Hint - nije pretjerano jaka, no nije ni za odbaciti. Udarite je svim što imate.

Nakon borbe slijedi nekoliko zagonetki s prekidačima i jahanja na gargantima. Prizivajte ih tako da uberete cvijet.

## Outer Continent

Ovdje samo idite do kockaste zgrade ispred fontane. Zove se...

## Conde Petie

Nakon što dobijete kontrolu krenite u potragu za Vivi kod mosta. Nakon razgovora on će otići, a vi idite u trgovinu, gdje ćete naći maga kojeg će Vivi hvatati. Slijedite ga i kad ga Vivi izgubi, izadite i pronađite u srcu šume Black Mage Village.

## Black Mage Village

Da biste ušli u selo, morate riješiti zagonetku. Idite dvaput desno, a onda lijevo. Zdesna bi trebao doći mag, slijedite ga do sela. Kao Zidane idite u synthesis shop (lijevo od obične prodavaonice), gdje ćete naći Dagger. Izadite i idite na groblje (lijevo). Ondje ćete vidjeti Vivi u razgovoru s magom. Vivi će pobjeći, a vi idite u bar i odmorite se. Idući dan vratite se u ....

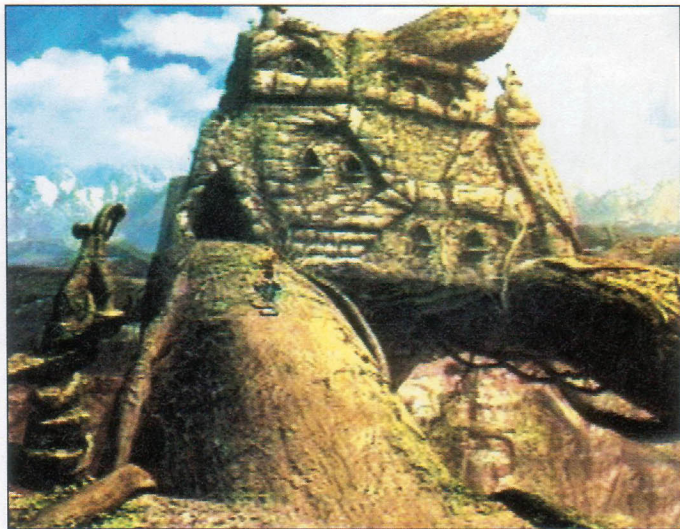
## RAGTIME MOUSE

Nađete li ragtime miš i točno odgovorite na postavljena pitanja, možete osvojiti dodatne gilove. Viđen je u Gunitas Basinu, Lindblum Plateau, Bentini Heightsu, Lucid Plainsu, Pualei Plainsu i Alexandriji Plateau. Za svaki točan odgovor dobivate nagradu.

Evo pitanja koja ragtime miš ponekad postavlja:

- Lindblum's air cabs operate around the clock? (točno)
- Some Mus are friendly and don't attack? (točno)
- Theater Ship PrimaVista uses Mist as its source of energy? (točno)
- The 15th Lindblum War started in 1600? (netočno)
- Chocobo Forest is located between Lindblum and South Gate? (netočno)
- Berkmea Cable Cars have been running for eights years? (točno)
- Fossil Roo is a tunnel that contest Treno and Alexandria? (netočno)
- The theater Ship Prima Vista was built in Artania Shipyards? (netočno)
- "I want to be your Canary" was written by Lord Afon? (netočno)
- Lindblum Castle is larger than Alexandria Castle? (točno)





### Conde Petie

Idite do dvojice koji čuvaju stazu i pričajte, potom se vratite do ulaza i pričajte s His Holiness. Slijedi vjenčanje (neću vam otkriti čije, no vjerojatno već znate). Vivi će postaviti pitanje Zidanu - želite li pogledati animaciju, odgovorite mu da se oženi s Quinaom, a ako ne, preskočite stvar. Razgovarajte s čuvarima puta i idite do...

### Mountain Path

Tu ćete pronaći Eiko. Ona će vam se pridružiti, a Quina će napustiti skupinu. Produžite stazom dok ne dođete do Moogle, potom lijevo i

### HILGIGARS

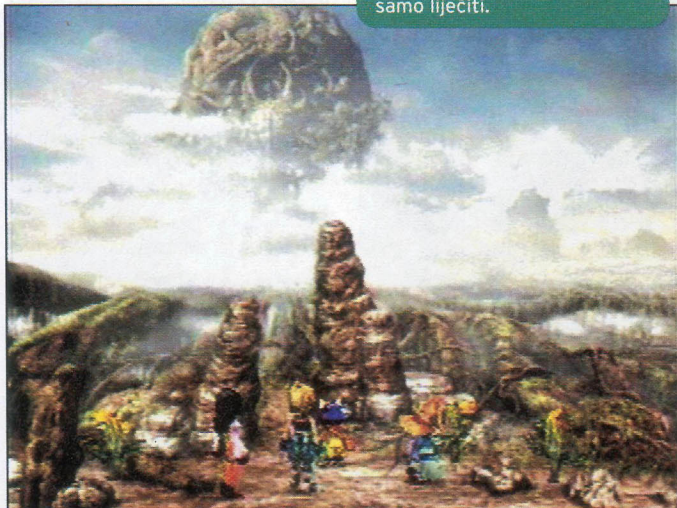
HP: 8096-8125

Hint - nije ni prelagana ni preteška borba. Standardna postava - Zidane se bori, Vivi baca čarolije, a Dagger i Eiko liječe.

ravno do borbe. Nakon borbe bit ćete na karti, stoga pronađite selo po imenu...

### Madain Sari (Village Of Lost Summoners)

Nakon što ostanete sami, istražite grad. Na raskrižju idite lijevo da nađete Vivi. Nakon razgovora idite do kuhinje. Slijedite Mooglea. Kad morate pronaći Dagger, idite do



ulaza. Dagger će vas ostaviti pa idite do kuhinje na večeru. Ako ste stavili vode za 5 ljudi, Quina će se buniti, a ako ste jelo začiniili oglopom, Zidane neće biti zadovoljan. Nakon večere uzmite zdjelu i razgovarajte s Eiko, odmorite se i idite u ...

### Lifa, The Ancient Tree Of Life

Kad se nađete pred izborom, izaberite da zamolite Eiko da nastavi. Nakon što slomi pečat, dajte joj Ruby da bi mogla prizvati Carbunklea. Produžite slijedeći planinske staze. Pripremite se za borbu s bossom koji koristi Level 5 Death pa se potrudite da nijedan vaš lik nije na nivou djeljiv brojem 5. Uskoro ćete se ponovno naći pred izborom - odaberite da pitate Eiko ili da stanete. Produžite dok ne dođete do dizala. Idite do dna boreći se usput, sidite prvi i razgovarajte s Eiko. Potom izliječite svoje likove i idite u kut. Zidane će primiti nešto čudno i uskoro ćete čuti grmljavinu. Idite gore i pomozite Dagger, a potom dolje u borbu.

### SOULCAGE

HP: 9721-9795

Hint - njegov Level 5 Death može srediti sve likove čiji su nivou djeljivi s 5. Ukradite mu pokoji predmet, Vivi neka baca čarolije, a Dagger može liječiti ili prizvati Eidolona. Eiko može samo liječiti.



Nakon borbe prijedite Conde Petit Mountain Path natrag do ...

### Madain Sari

Slijedite Eiko do riznice i kad je otmu, idite do Eidolon Walla, čeka vas razgovor i borba.

### SCARLET HAIR/FLAMING AMARANT

HP: 8970-9132

Hint - ako vam Zidane nije izvježban, moglo bi biti gadno. Ako jest, koristite obične napade i liječite se napitcima.

Nakon toga se vratite do lifa tree. Na izlasku iz sela pridružiti će vam se lik s kojim ste se upravo borili - Amarant.

### Lifa Tree

Samo slijedite stazu. Za neko vrijeme dobit ćete aquamarine pomoću kojeg Dagger dobiva leviathana. Slijedi animacija i promjena CD-a.

### DISK 3

### Alexandria

Kao Vivi istražite grad. Kad vam dosadi, idite do Ruby's theatre. Izadite kao Eiko i vidjet ćete Dr. Tota. Kao Zidane idite u dvorac i naći ćete se u ...

### Treno

Istražite grad pa se prijavite na kartaški turnir (snimite poziciju prije i nakon svakog meča).

### Alexandria

Ovdje morate izdati naredjenja, no nije važno gdje ćete koga poslati. Kad budete kontrolirali Beatrix i Steinera, prodite gradom i srediti sve crve prije nego se vratite. Nakon animacije dovedite Dagger do dvorca. Nakon animacije kao Zidane slijedite Dagger. Tu je još jedna animacija i naći ćete se u ...

### Lindblum

Kao Zidane idite u dvorac do teleskopa i pronađite Dagger. Potom idite u kraljevsku sobu. Sada vam je zadaća da nađete 3 različite vrste napitaka (beautiful

potion, strange potion i unusual potion). Beautiful potion je kod žene ispred prodavaonice oružja u Business Districtu. Strange potion je u art studiju u Theatre Districtu, a unusual potion će vam dati Cinna u Tantulasovom skrovištu. Nakon toga se vratite u kraljevsku sobu. Slijedi ukrcavanje na Blue Narciss i odlazak u ...

### Black Mage Village

Čim to možete, idite na groblje, a potom u Chocobo Shack. Magovi će vas uputiti do mjesta na kojem ima nekoliko polja živog pijeska. Krivi odabir znači tešku borbu s Antlionom - točan je gornji lijevi. Slijedite Kujain naputak, a kad birate skupinu, ne preporučujem Steinera, Freyu i Amaranta zajedno. Ako Dagger ima sposobnost chemist, uzmite nju jer vam u idućoj borbi magija neće mnogo pomoći, a to je dobar način za liječenje. Izadite iz dvorca i ukrcajte se na brod.

### Forgotten Continent: Oeilvert

Ako se spremni, slijedite oznaku 'Oeilvert' na karti. Riječ je o labirintu na čijem vas izlazu čeka borba.

### ARK

HP: 18746-20070

Hint - prije borbe upotrijebite clear headed jer Ark ima napad propeller wind koji na sve vaše likove baca confuse. Naime, upotrijebite li ga, ne biste trebali imati problema.

### Desert Palace

Regent Cid sad ima svojih pet minuta. Prvo pritisnite  da izbjegete čudovište dok ne gleda (ako ne uspijete, počinjete ispočetka), a nakon toga na polugu stavite utege B, C i D. Potom ćete upravljati drugom skupinom. Pred vama je dosta zagonetki koje zahtijevaju samo vrijeme i strpljenje - slijedite upute, budite spremni na povremenu borbu i osvjetljavajte svjetiljkama poruke na zidu. Ako vidite bloodstones, svakako ih



pregledajte jer ćete dobiti predmete. Sve u svemu, nakon malo truda, doći ćete do bossa.

### VALIA PIRA

HP: 11928-12692

Hint - ako ste pronašli mnogo bloodstones, borba će biti znatno lakša.

Nakon borbe prođite kroz portal i slijedite Kujaine naredbe. Dobit ćete priliku da okupite skupinu, a potom se vratite do mjesta gdje je bila Hilda Garde's I. Cid će predložiti praćenje letjelice na Blue Narciss, a vi svakako malo vježbajte svoje likove. Potom pronađite zgradu malo lijevo od mjesta gdje ste sletjeli po imenu...

### Esto Giza

Ovdje samo razgovarajte sa svećenikom i idite desno na idućem ekranu (tamo gdje je Moogles) da dodate do ...

### Mount Gulug

S obje strane ulaza su 2 minibossa koja treba pobijediti. Nakon toga dvaput povucite polugu i užetom se spustite dolje. Malo trčite uokolo dok se ne pojavi još jedan miniboss, a nakon borbe Mog će se razotkriti u obliku eidolona. Uskoro ćete se ponovno naći u Lindblumu, gdje će Hilda izliječiti Cida i bit će izgrađen Hilda Garde 3. Poslušajte plan i idite u...

### Ipsen Castle

Još jedna zagonetka. Popnite se ljestvama i prođite kroz sobe da nađete Amaranta. Pregledajte četiri zrcala i borite se...

### TAKAHARA

HP: 28715-29506

Hint - u usporedbi s onim što ste već prošli, nije pretjerano jak. Pokušajte mu ukrasti orichalon jer je riječ o izvrsnom oružju, a u borbi svakako koristite napade temeljene na vatru.

Izađite iz dvorca - pomučite se s vratima jer je taj put kraći. Vratite se unutra da pronađete Amaranta i izvedete ga van. Idite u letjelicu i u ...

### 4 Shrines

Tražite četiri hrama (možete posadu pitati za lokaciju). Kad pronađete posljednji (Earth Shrine), bit ćete u paru s Quinaom. Ako je moguće, na oba lika stavite autofloat. Spustite se stubama i kad se iznad Zidaneove glave pojavi I, pritisnite X. Spremite se na borbu s bossom i stavite zrcalo na njegovo mjesto.

### EARTH GUARDIAN

HP: 20325-21066

Hint - neka vas Quina liječi jer njena magija ovdje nije pretjerano korisna. Koristite autofloat, a neka Zidane krade dok ne dobijete avenger i rubber suit - potom ga sredite.

Uskoro ćete se naći na karti pa idite u Shimmering Island i ...

### Terra

Nakon animacije slijedite plavušu dok se Dagger ne onesvjesti. Na raskrižju idite lijevo.

### Branbal

Idite lijevo u prvu zgradu. Ako ste spremni, spustite se stubama desno od mjesta gdje su Genomesi. Razgovarajte s plavušom i kao Eiko nađite Quinau, Vivi i Amaranta - na mjestu koje ste vidjeli u animaciji (tj. ATE). Uđite u zeleno svjetlo.

### Pandemonium

Kao Zidane slijedite put kojim je išao Garland i naći ćete na nekoliko borbi. U prvoj će vam pomoći Freya, u drugoj Steiner i Quina, a u posljednjoj Dagger. Nakon toga Zidane će se probuditi i vraćate se natrag. Izađite ponovno van, čekat će vas nekoliko zagonetki. U prvoj morate proći kroz vrata u jednoj minuti, što znači da usput morate izbjeći sve borbe. Samo pritisnite gumb i izbjegavajte svjetla. U drugom problemu namjestite stroj na 4, idite u dizalo i do warp gatesa. Izliječite se prije nego krenete nadesno jer vas u blizini čeka boss.

### SILVER DRAGON

HP: 22346-25578

Hint - poprilično lagano, no čuvajte HP-e jer odmah slijedi druga borba.

### BOSS: GARLAND

HP: 39119-42534

Hint - u ovoj je borbi problem samo to što iz nje morate izaći sa što zdravijim likovima jer slijedi mnogo teža borba.

### KUJA

HP: 40370-46102

Hint - ovo je teška borba. Napadajte koliko god možete i liječite se kad je potrebno. Ostale strategije prilagodite likovima s kojima se borite.

Nakon borbe možete vježbat i likove pa idite do lifa treea i kroz portal.

### DISK 4

Ovo je najkraći disk. Možete završavati questove i šetati se uokolo, no na kraju morate otići u...

### Memoria

Nakon animacije naći ćete se u borbi.



### NOVA DRAGON

HP: 53340-55439

Hint - zbog opasnog Aerial Slasha koristite predmete koji brane od wind napada.

Nakon objašnjenja koje će dati Garland idite gore i liječite se nakon svake male borbe jer će jedna od slučajnih biti ona s bossom.

### MALIRIS

HP: 52757-55101

### TIAMAT

HP: 57624-59757

### KRAKEN

HP: 53376-59987

Hint - borbe su slične - jednostavno napadajte svojim najjačim napadima. Maliris je osjetljiviji na ledene napade, a za Krakena upotrijebite autofloat da biste se obranili od njegovog earthquake/shake, a imate li predmete koji štite od earth napada, svakako ih upotrijebite.

Mjesta za snimanje pozicije su nevidljiva, stoga tražite ? i upotrebljavajte tentove da snimate poziciju. Uskoro ćete se naći u ...

### Crystal World

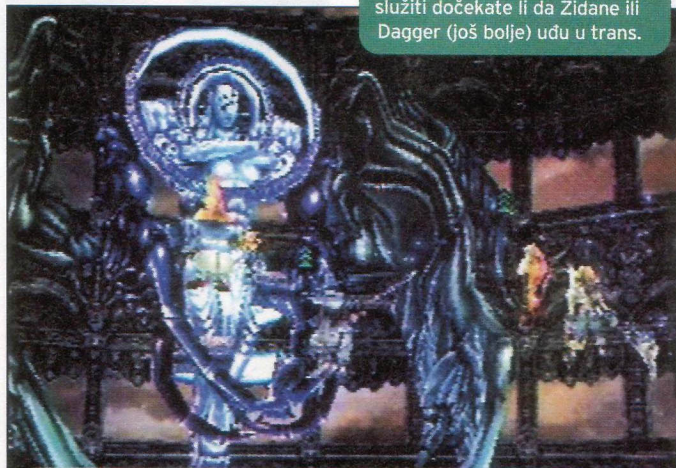
Tek tu počinje muka. Četiri bossa s kojima ste se dosad borili odsad ćete susretati u običnim borbama, stoga nije loše koristiti Zidaneov flee. Kad stignete do kraja puta, slijedi borba.

### DEATHGUISE

HP: 52777-59844

Hint - dosad najteži protivnik. Napadajte svom snagom i liječite se koliko možete. Strategiju prilagodite ovisno o likovima koje izaberete.

Poslije borbe se svakako vratite i izliječite te snimate poziciju. Kad ste spremni, razgovor s Kujaom završava još jednom borbom.



I to je kraj. Pogledajte animaciju, poslušajte Melodies of Life i, ako želite, pokušajte ovo - kad vidite riječi "The End", pritisnite R2 L1 R2 R2 ↑ X → ○ ↓ A L2 R1 R2 L1 ○ D START

### ZANIMLJIVA ORUŽJA

Ultima weapon - vratite se u ledenjak (glacier) gdje je prije bila Terra i tražite uokolo sa chocobom i dead pepperom.

Excalibur 1 i 2 - na trenu aukciji kupite majic finger. Kad stignete u Dargelo, srest ćete čovjeka pa mu ga dajte. Zauzvrat će vam dati excalibur. Želite li dobiti excalibur 2, morate stići u Hades prije 12 sati. Nakon pobjede Hadesa nađite desni umetak za mač.

### ALTERNATIVNI ZAVRŠETAK

Za alternativni završetak morate završiti stellazio (zodiac) potragu i imati Shina's hammer koji možete naći u sobi nakon borbe s Lichom na četvrtom disku. Shina's hammer morate čuvati, ne smijete ga izgubiti, prodati, koristiti, kombinirati. U inventariju će vam biti prikazano dobivanje alternativnog završetka.

### TRANCE KUJA

HP: 54824-58952

Hint - nadam se da u ovoj borbi imate Eiko i Dagger te da ste ih dobro uvježbali. Koristite ih za liječenje, a ostale likove za napad. Bude li poteškoća, s Eiko pozovite Phoenixa.

Slijedi odabir likova (ne preporučujem Vivi), a potom i nova borba.

### NECORN

HP: 52069-61068

Hint - završna borba, znači - TEŠKO. Najgori je njegov grand cross napad koji će vam likove zaraziti različitim efektima. Ako se to dogodi, svakako se liječite - posebno od zombie efekta jer on liječenje lika pretvara u štetu. Na početku borbe može vam se posrećiti da ga dobro ozlijedite. Prilično dobro djeluje i flare, no najbolje će vam poslužiti dočekate li da Zidane ili Dagger (još bolje) uđu u trans.



# Fear Effect 2 - Retro Helix

## 1. DIO RJEŠENJA

**Telefoni u uredništvu ponovno zvone danonoćno, baš kao i zbog prvog *Feara* prije nešto više od pola godine, stoga objavljujemo odgovore na sva pitanja**

By Hana Vitas

**N**a početku nekoliko pojašnjenja. Tijekom igre vodite četiri lika:



Hanu



Rain



Dekea



i Roycea.

Svaki ima posebno oružje, streljivo i predmete koje ne možete razmjenjivati.

U igri ne postoji liječenje pomoću prve pomoći, nego se to čini automatski kad prođete određeni dio igre (dijagram sa zdravljem će se obnoviti), stoga pazite na svoje zdravlje jer ćete u protivnom brzo okončati karijeru. Igra je iznimno teška, ne samo zbog brojnih neprijatelja nego i zbog nezgodnog pogleda kamere. Začonke su mnogobrojne i zahtijevaju popriličan trud - ako vam se mozga, odložite PSX i navalite.

Ne znam je li u nekoj igri to trebalo posebno istaknuti kao u ovoj, ali **SNIMAJTE, SNIMAJTE i SAMO SNIMAJTE!!!!!!**

Ako budete imali problema, vratite se do najbližeg **SAVE POINTA** i snimite jer ćete u 90% slučajeva dobar dio igre ponavljati (zamki i neprijatelja ima na bacanje!).

Još nešto, svaki put nanovo uključite natpise (subtitles). Svaki neprijatelj ima određene mane i zato je potrebno koristiti

odgovarajuće oružje:

**LJUDI** - sačmarica, automatska puška, uzi  
**ROBOTI POPRAVLJAČI** - EMP-om ih onesposobite i onda sačmaricom dokrajčite  
**ŽIVOTINJE** - GL i sačmarica  
**ROBOTI ČUVARI** - EMP

Pazite da vam je uvijek maksimalan broj metaka u okviru da biste izbjegli punjenje u nezgodnom trenutku.

Vodite računa o svojoj poziciji u prostoriji i ne sukobljavajte se istodobno s više neprijatelja. Hodajte i samo oprezno idite naprijed.

Prilično često će se događati da se neprijatelj pojavi kad stanete na određeno mjesto - upoznate li ta mjesta, lako možete izbjeći borbu koja vam ionako ne donosi ništa korisno.

Rješenja začonke su poprilično teška, a pomoć uglavnom možete pronaći u njihovoj blizini. Vrlo je važno da ne preskačete animirane scene jer su u njima odgovori na brojne glivolomke.

Eto tako to biva...

## DISK 1

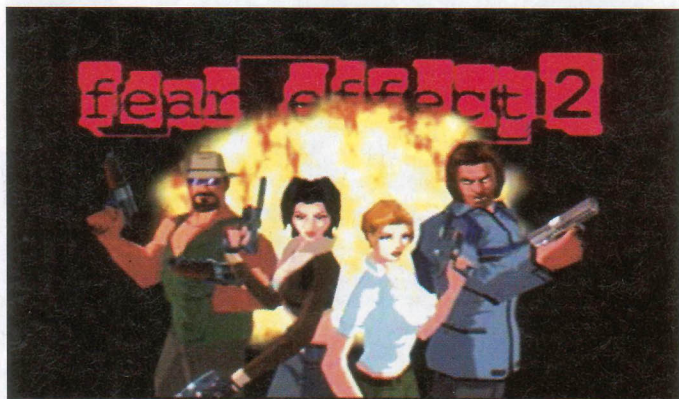
Na početku vas očekuje poduži uvod nakon kojeg ćete se naći u kanalizaciji. Kontrolirate Hanu (crnokosi komad). Krenite hodnikom i slijedite Rain. Nakon animirane scene produžite dalje, spustite se kosinom, obračunajte s robotima i po potrebi snimite poziciju. Na velikoj platformi uđite u lijevi hodnik i pokupite metalnu kuku (HOOK). U desnom prolazu možete uzeti EMP. Vratite se gore i prođite kroz vrata. Pomoću kuke otvorite rešetku u podu i izvadite žutu kar-

ticu (YELLOW KEY CARD).

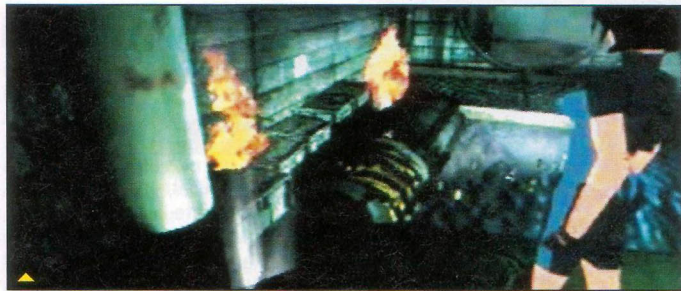
Oključajte njome vrata i spustite se ljestvama. Naći ćete generator, uključite ga.



Vratite se do Rain (plavokosa ljepotica) pazeći na robote čuvare. Kad vam se vrata zatvore pred nosom, vratite se do generatora (putem svakako pokupite EMP ako to prije niste učinili) i ponovno ga

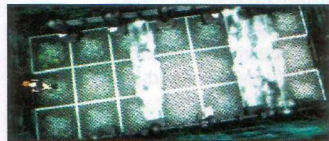






uključite.

Sada kontrolirate Rain. Snimite poziciju. Prva vrlo nezgodna stvar koja vas očekuje je hodnik pun mlaznica vodene pare.



Pazite da se ne opečete i izgubite dragocjenu životnu energiju. Svakako provjerite oružje prije nego što krenete dalje. Uništite robote i prođite pokraj srebrnih vrata. Spustite se ljestvama i prođite kroz vrata na kraju platforme. Brzo protrčite kroz hodnik da vas ne zgnječe metalne ploče koje se pojavljuju iz zidova.



U dugačkom hodniku upucajte robota i uzmite uzi iz bačvi.

Pripremite se za veliki obračun u idućoj prostoriji (gomila robota i radnik - njega ne morate ubiti).



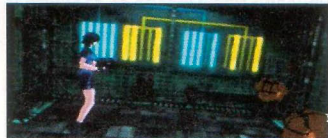
Prostorija ima nekoliko vrata, vi prođite kroz ona na desnoj strani s crvenom crtom. U hodniku su dvojica vata, prođite kroz ona s desne strane. U ovoj je prostoriji računalo u koji morate umetnuti disk (FLASH DISC). Imate tri minute da riješite prvu ne baš jednostavnu zagonetku (**Zagonetka 1**).

Od ponuđenih dijelova morate složiti brojke katova spomenutih u uvodu (naravno, pomaže imate li uključene titlove).

Vratite se u veliku prostoriju i prođite kroz vrata na suprotnom kraju. Tu snimite poziciju i krenite kroz lijeva vrata (čovjeka ne morate ubiti). Produžite ravno hodnikom i prođite kroz vrata. Tu je tip kojeg ne morate ubiti -

prođite terminalu s desne strane i upotrijebite ga (**Zagonetka 2**). Nakon što to obavite pridite lijevom terminalu (**Zagonetka 3**).

Voda će iz podzemnog bazena oteći i opet ćete dobiti kontrolu nad Hanom. Prvo snimite poziciju, a potom produžite dalje po mostiću. Iza ugla slijedi animirana scena. Polako se približite vratima, a potom se brzo okrenite i trčite natrag do stuba da vas štakori ne pojedu. Kad i to prođe, ponovno snimite poziciju i idite u prolaz po videokasetu "A". Nešto dalje u prolazu su robot i dva radnika. Gore prođite kroz vrata i s pokvarenog robota uzmite dijelove (FIXER PISTON), a iza bačvi pokupite uzi. Vratite se u hodnik i proučite dijagrame na lijevom (donjem) zidu (**Zagonetka 4**).



Kad i to obavite, parna će prepreka nestati. Krenite dalje. Opet slijedi animirani dio nakon kojeg ste opet u ulozi Rain. Radnika ostavite na miru i idite van, upucajte robota i produžite ravno hodnikom. Slijedi malo horor-ugodaja. U novoj prostoriji upucajte dva robota (jedan je na stropu) i snimite poziciju. Izadite van kroz udaljena vrata i hodajte velikom prostorijom. Nakon animirane scene slijedi obračun s prvim bosom.



Veliki mutirani naučnik nije pretežak - samo ga iz udaljenosti izrešajte automatskom puškom. Nakon bitke pridite tijelu i pretražite ga. Opet ste u ulozi Hane. Provjerite oružje i popnite se ljestvama. Uzimate veliki zupčanik (MACHINE COG) i karticom otključajte vrata. Vratite se prema dijelu gdje ste započeli igru i prođite kroz suprotna vrata.



Spustite se stubama i upucajte robota. S pokvarenog robota uzmite ključ (FIXER HEAD KEY) i pokupite streljivo. Idite gore i prođite kroz vrata. Pazite na dva robota, čekaju vas na stropu. Spustite se po ljestvama i tu snimite poziciju. Prođite kroz vrata. Opet protrčite kroz metalne ploče da vas ne zgnječe. U dugačkom hodniku upucajte dva robota. Uđite u veliku prostoriju i u stroj na lijevoj strani umetnite zupčanik. To će aktivirati još jednog robota od kojeg poslije možete uzeti dio. Vratite se natrag i prođite kroz vrata na lijevoj strani. Upucajte dva robota i prođite kroz lijeva vrata. Tu je još jedan robot s videokasetom "B". Odšecite do drugog kraja prostorije i uključite računalo. Odgledajte oba filma i zapamtite šifru. Krenite natrag u veliku prostoriju i prođite kroz suprotna vrata. Tu snimite i idite do desnih. Upišite šifru (**Zagonetka 5**), uđite, a potom uništite dva robota.



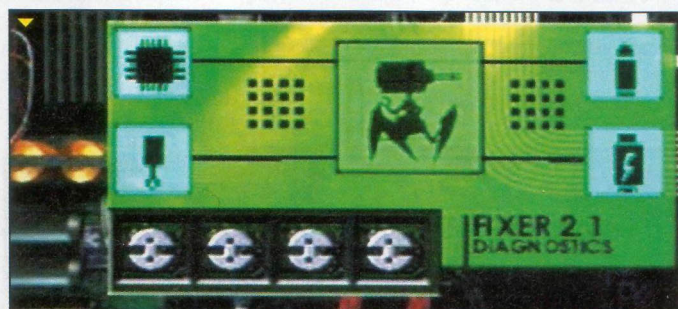
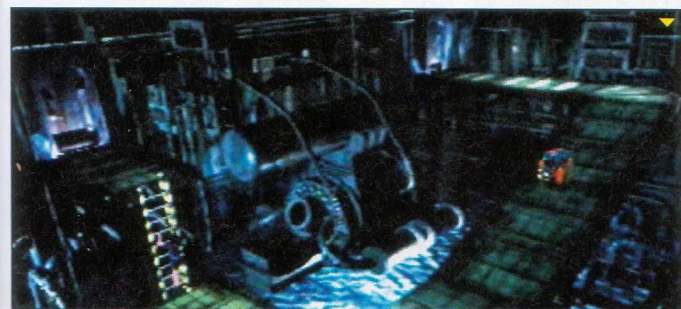
Idite do drugog kraja i u novoj prostoriji postavite eksploziv (BLASTING CAPS) na kotao. Potrčite natrag i skrijte se u udubljenju u zidu. Kad gomila protrči pokraj vas, izadite van i obračunajte se s četiri robota. Nakon toga se spustite po kosini na početku sobe. Upucajte još jednog robota i na kraju prostorije uzmite čip (FIXER CHIP). Vratite se u veliku prostoriju (putem snimite) i produžite kroz dugački hodnik. Upucajte robota i protrčite kroz sobu s pomičnim pločama (pripazite jer je povratak nešto teži). Snimite, popnite se po ljestvama i prođite kroz srebrna vrata. Protrčite platformom i na kraju se popnite gore. U novoj prostoriji upucajte robota i idite prema dolje. Na kosini je još jedan robot, njega sredite EMP-om, a onda dokrajčite čime god želite. Uzimate bateriju (FIXER BATTERY) i vratite se do velike prostorije (pa po lojtrici dol, pa po lojtrici gor, pa kroz pločice, pa dugi hodnik, bla, bla, bla...). Prođite kroz vrata na suprotnom kraju i snimite. Potom prođite kroz lijeva vrata i produžite na drugi kraj do pokvarenog robota.

Iskoristite ključ i umetnite sve potrebne dijelove. Robot će za vas popraviti vrata. Uđite unutra i snimite poziciju, a potom se spustite dolje ljestvama. Pridite Rain (vezana je) i pripremite se za obračun s poludjelim znanstvenikom. Upucajte ga, na taj ćete ga način gurnuti na električni zid. Nakon tri uspješna upucavanja veliki je gmaz gotov, no to nije kraj vašim mukama. Rain će vas obavijestiti da imate 2 minute za deaktiviranje bombe. Brzo se popnite po ljestvama i za svaki slučaj snimite poziciju. Izadite van i prođite pokraj pokvarenog robota. S lijeve su strane dvojica vrata. Prođite kroz njih i u obje prostorije deaktivirajte bombe (u lijevoj prostoriji je robot, stoga pripazite).



Vratite se do Rain (još jednom snimite) i potrčite vam da vas eksplozija ne bi spržila.

Malo statistike, pa ubacite...







ste došli (pokušate li s drugim vrata, završit ćete karijeru u lokvi krvi). Upucajte stražara i od njega uzmite karticu za most (BRIDGE CONTROL CARD). Vratite se u labirint i natrag u dvorište gdje ste pronašli Jinov paket (putem sreditelja hrpu stražara). Iskoristite sigurnosnu karticu na zidu gdje je crveno svjetlo. Nakon toga ćete se pridružiti Hani na zabavi.



Tu je momak koji je previše popio (vaš cilj) i nekoliko nestajinih čuvara koji će vas na civilizirani način udaljiti iz zahoda. Dakle, cilj vam je odšetati na drugi kraj i od "bolesnog" momka nabaviti karticu (ELEVATOR KEYCARD), a da vas stražari ne uhvate. Kad to učinite, idite van i proužite platformom lijevo do dizala. Iskoristite karticu i opet ćete kontrolirati Hanu. Spustite se kat niže i udite u dizalo, odaberite kat. Popričajte s Rain i nakon toga pridite kameri, na nju nabacite svoju haljinu (opet dio namijenjen muškom rodu i njima sličnima). Usput ćete dobiti i drugi Jinov paket.

Nakon što ste malo popričali, stavite ponovno prvi disk (da, onaj koji ste posudili frendu nakon sati i sati moljakanja). Nema ga? E, niste paziiii!!!!

## DISK 2

Sad ste u ulozi Rain. Snimite igru. Slijedi obračun s trima čuvarima. Izadite u dvorište i upucajte sve čuvere. Ima ih popriličan broj i zato oprezno - koristite uzi jer za nj imate dosta streljiva, a možete ga pokupiti i od mrtvih čuvara. Kad prokročite put na drugi kraj, popnite se po kosini. Naći ćete se u labirintu. I tu je popriličan broj stražara, a ni pogled vam nije sjajan, stoga je najbolja taktika šuljanje i potom "rkekoke". Slijeva je pozicija za snimanje, iskoristite je. U labirintu morate pronaći četiri stvari; ventil da zatvorite vodu i isključite vodopad. Tu su i dvije pregrade. Kod jedne će Rain pozvati Hanu i obavjestiti je o stražarima. Nakon toga morate upotrijebiti dalekozor (SNIPERSCOPE).



Kod druge pregrade pucajte u zastavu i spustite se u dvorište. Prvo aktivirajte prekidač kojim podižete stube. Uzmite streljivo i paket (PACKAGE). Nakon kratke scene preuzimate ulogu Hane. Hana, dotjerana i odjevena u

večernju haljinu zanimljiva dekoltea, treba nabaviti uzorak kose i otisak prsta Dr. Liua. Dvije vrlo važne napomene prije početka: ne potežite oružje i agente u odijelima zaobilazite u velikom luku jer će u protivnom igra završiti. Zaputite se do pokretnih stuba i njima su uputite gore. Malo prošećite platformom, a potom potražite bar. Tu ćete sresti velikog Tomu.

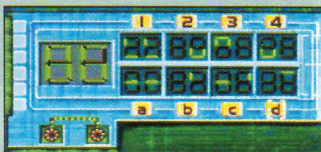


Nakon podužeg upucavanja opet prošećite uokolo. Vratite se do Tome. Saznat ćete nešto o privatnoj zabavi i uzeti "ponuđeno" piće. Popnite se gore po kosini (prije toga u ženskom zahodu možete snimiti igru). Produžite iza crvenog tepiha da biste aktivirali još jednu animiranu scenu. Nakon podužeg priče dobit ćete zlatnu VIP-narukvicu i zvono (GOLD VIP BRACELET i GOLD BELL). Narukvicu pokažite čuvarima pokraj ulaza (crveni tepih!!!) i pridružite se privatnoj zabavi. Idite desno do čovjeka u bijelom odijelu i ponudite ga pićem. Dobit ćete uzorak njegove kose i čašu s otiscima. Izadite van i pustite igru Rain.

Ako to prije niste učinili, uključite prekidač na zidu i krenite gore po stubama. Opet ste u labirintu, mnogo je stražara i trebate se vratiti natrag do ulaza (samo krenite na suprotnu stranu od pregrade kroz koju ste stigli). Usput snimite poziciju. Izadite u dvorište i obračunajte se sa stražarima, a potom krenite do mjesta gdje je prije bio vodopad. Popnite se po ljestvama i uzmite u ruke ARC TASER. Njime upucajte stražare u prostoriji jer istodobno možete zahvatiti više njih (okrenite se prema drugom čim prvi padne). Vrata otvorite karticom od održavanja. Idite dolje i snimite, a u drugoj prostoriji prvo upucajte tipa. Ubacite FLASH disk u računalo na lijevoj strani i riješite problem (Zagonetka 6). Kad to učinite, vrata zdesna će se otvoriti. U idućoj se prostoriji morate poigrati s električnim sklopom (Zagonetka 7). Kad obavite podešavanje, pritisnite OK. To će uključiti autoponavljanje na sigurnosnom sustavu i vi ćete se moći neometano kretati. Udite u iduću prostoriju i pogledajte u monitor. Rain će zaključiti što mora učiniti da bi isključila sigurnosni sustav (Zagonetka 8). Kad to obavite, popričat ćete s Hanom. Nakon slatkog razgovora krenite prema vratima kroz koja

## OBJAŠNENJA I RJEŠENJA ZAGONETKI

1. Kad ubacite disk, sa šest od osam ponuđenih dijelova morate sastaviti brojeve katova (80 i 86) i na taj način otključati pristup. Pogledajte sliku:



## Rješenje:

80. kat: 2, 3, 4, B, C, D  
86. kat: 2, 3, 4, A, B, D

2. Kad uključite računalo, s desne strane možete pročitati ključ i šifre koje morate posložiti po ključu:



- Ključ: B=5, C=4, D=3, E=2, F=1. Zamijenite slova brojkama i počnite s ponuđenom bojom. Ne zaboravite nakon svakog niza uključiti prekidač s desne strane.

## Rješenje:

srednji red: 3, 1, 4, 5, 2  
donji red: 4, 5, 1, 2, 3  
prvi red: 2, 3, 4, 5, 1

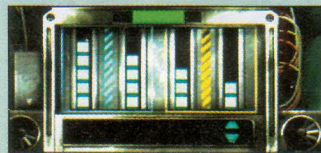
3. Malo jednostavne matematike - prvom broju treba dodati broj iz ponuđenog niza. Vodite računa da je gornji red pozitivan, a donji negativan.

## Rješenje:

2, 5, 10, 13, -1  
vama trebaju instrukcije iz matematike!!!



4. Pogledajte dijagram na zidu na suprotnoj strani i izbrojite svijetle stupove i njihovu boju.



## Rješenje:

namjestite slijeva nadesno  
5, 4, 3, 2 kockice

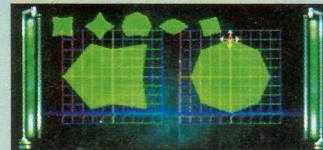
5. Šifru za vrata možete saznati gledajući videokasetu "B" - pomaže ako ste prije početka igre uključili titlove.

## Rješenje:

92572



6. Pred vama je zagonetka s geometrijskim likovima. Nije preteška zamislite li udaljenost točke od rubova (kad vam slika bude pred očima, znat ćete o čemu sad pričam). Ako vam je preteško, pogledajte rješenje.



## Rješenje:

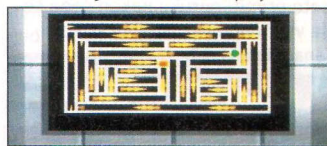
1. lik: 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 3
2. lik: 3, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4
3. lik: 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3
4. lik: 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4
5. lik: 4, 2, 4, 2, 4, 2, 4, 2
6. lik: 4, 1, 3, 2, 4, 3, 4, 3

7. Još jedna nerazumljiva zagonetka - cilj je spustiti nivo napona na "0". Za to ne trebate iskoristiti sve



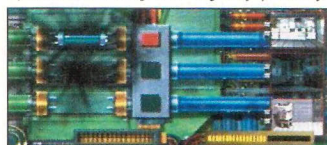
## DISK 1 - drugi put

U otvoru ste za dizalo i opet kontrolirate Hanu. Penjite se po ljestvama i kad primijetite dizalo, nastavite se dalje penjati. Nakon toga ponovno ćete preuzeti Rain. Sad morate obračunati s drugovima i drugaricama u zaštitnim odijelima. Prodete li kroz lijeva vrata, dočekat će vas dva protivnika, srediti ih i opet idite van. Prodite kroz vrata na desnoj strani i upucajte još jednog zamaskiranog stražara. Ne zaboravite uzeti karticu (BIOHAZARD KEYCARD). Produžite na drugi kraj hodnika i pogledajte broj (836745) za vratima. Vratite se u glavnu prostoriju i produžite hodnikom. Upucajte zamaskiranog čuvara i otvorite vrata pomoću kartice. Upucajte još dvojicu zamaskiranih. Unutra prodite kroz lijeva vrata i u jednom ormaru pronađite zaštitno odijelo. Navucite ga i odgledajte filmić. Vratite se do dizala i prodite kroz lijeva vrata (tu ste na početku srediti dvojicu zamaskiranih stražara). Upotrijebite karticu i naći ćete se u videoprostoriji. Idite do monitora i upišite šifru otprije. Sada kontrolirate "robota". Pomoću zanimljive igrice morate točku koja kao predstavlja robota dogurati na zeleno polje.



Iako nije baš jednostavno, nakon malo igranja trebali biste uspjeti. Kad to učinite, robot će ubaciti videokasetu, a vi ćete na monitorima saznati korisne informacije. Posebnu pozornost posvetite monitoru broj 9 (šifra za otvaranje vrata) i monitoru broj 6 (dijagram poravnavanja). Vratite se do prostorije gdje ste na početku nivoa od zamaskiranog dobili karticu. Pridite vratima i upišite šifru koju ste upravo saznali (Zagonetka 9).

Upucajte zamaskirane stražare i umetnite karticu (BYPASS KEYCARD) u vrata. U novoj prostoriji umetnite FLASH disk u računalo. Poravnajte kombinaciju prema dijagramu s monitora broj 6 (Zagonetka 10). Rain je obavila svoj dio posla i sad opet kontrolirate Hanu koju se usput aktivirala alarm. Imate 30 sekundi da nešto učinite - otrčite do vrata i pogledajte brojčanu bravu. Pokušajte odgonetnuti šifru; ne uspijete li, pucajte u bravu. Sad bez problema možete pokupiti spremnik sa stola (DISPERSION CANISTER). Izadite van kroz vrata i upucajte stražara. Uzmite od njega karticu i prodite kroz vrata na lijevoj strani. Produžite i prodite kroz vrata suprotna onima kroz koja ste ušli. Otvorite ih karticom koju ste uzeli stražaru. Čuvajte se zamaskiranih. Pogledajte kutije s osiguračima i pomaknite osigurač u gornji položaj.



Idite do mjesta gdje ste ubili stražara karticom i prodite kroz vrata na desnoj strani. Tu možete upucati dva leteća robota-stražara, budite oprezni - ne smijete biti pokraj njih kad eksplodiraju. Uđite u prostoriju, srediti robote i pokupite sve predmete.



Vrata u kutu možete raznijeti eksplozivom i na taj se način dočepati dvaju poprilično cool oružja (SS2000 i RL480), pazite da vas čuvari ne srede. Idite natrag i druga vrata otvorite karticom. Iz daljine srediti još dva robota. U kutu prostorije je stroj u koji trebate umetnuti kosu da biste dobili GENETIC ID karticu.

Vratite se u hodnik iz kojeg ste ušli u prostoriju s osiguračima i uđite na desna vrata. Upucajte tri stražara i pokrenite računalo pokraj vrata. Malo biologije i genetike nije naodmet. Izadite van i uđite na lijeva vrata. Srediti čuvar i vrata otvorite GENETIC karticom. Onda se šuljajte mic po mic dok se ne pojavi USE opcija, upotrijebite raspršivač. Kad ugledate laserske zrake, oprezno se odšetajte na drugi kraj hodnika i pustite malo mučenja Rain. Izadite u drugu prostoriju i srediti zamaskiranu spodobu, potom se poigrajte računalom u kutu. Nakon kratkog pokolja opet ste u ulozi Hane.



Uđite u prostoriju i odmah prodite kroz prva vrata. Srediti robota i otvorite lijeva vrata E.L.P.-om da biste dobili epruvete (CENTRIFUGE TUBES). Vratite se kroz lasere do sobe s osiguračima i umetnite osigurač u najdonji položaj. Na isti se način vratite do prostorije gdje ste uzeli epruvete te ih umetnite u stroj za centrifugiranje.



Idite opet do osigurača i postavite ga u srednji položaj. Pođite u prostoriju gdje ste na početku spržili bravu, unišite robote.



Pridite računalu u dnu sobe i ubacite epruvete, dobit ćete četiri koda. Idite na drugi kraj prostorije i ubacite u

računalo prvi kod (BLOOD BLOT A) - prvi disk je vaš (ADENOSINE). Izadite vam i prodite kroz desna vrata. Idite niz hodnik i upucajte čuvara. Uđite u prostoriju pokraj raznesenih vrata i ubacite kod (GLAND BLOT G) u računalo - dobit ćete GUANINE disk. Vratite se u hodnik kod sobe s osiguračima (pazite na hrpu robota i stražara). Idite desno te upucajte robota i stražara, a potom u računalo ubacite kod (NUCLEUS BLOT T) - dobit ćete THYMINE disk. Idite van te lijevo pa kroz lasere, ponovno upucajte robote. Na dnu sobe ubacite preostali kod u računalo i dobit ćete CYTOSINE disk. Izadite kroz druga vrata van i prodite kroz vrata s oznakom "radioaktivno". U računalo na drugom kraju ubacite DNA CODE disk, pozabavite se kombiniranjem (Zagonetka 11).

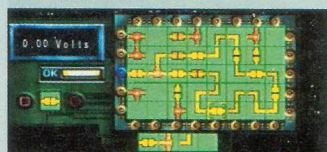
Kad i to bude gotovo, Hana će se naći u velikim problemima, a vi ćete opet voditi Rain. Vratite se do glavne prostorije s dizalom i produžite ravno hodnikom. U drugoj prostoriji pritisnite veliki crveni gumb i po završetku scene idite na drugi kraj, do glavne znanstvenice (odijelo drukčije boje). Kad dobijete kontrolu, snimite i postavite eksploziv na suprotni zid. Nakon scene slijedi veliki obračun, zato pripremite rukavicu s plazmom i ne čekajte da vas otkriju. Izadite vam kroz vrata pa srediti čuvara i robota. U velikoj prostoriji srediti hrpu stražara i robota. Krenite natrag hodnikom, upucajte protivnike i obvezno snimite poziciju bez obzira na zdravlje. Slijedi obračun s novim šefom.



Stalno klečite i pucajte uzmičući unatrag. Uz malo sreće, sredit ćete ga bez muke. ☒

Nastavlja se...

dijelove i isti ne moraju biti na ljudima logično povezani. Poprilično sam sigurna da ćete ovdje trebati malu pomoć. Prvo što vam može pomoći je da napon padne za 1 kad na neko polje postavite ispravno orijentiran dio, čut ćete zvuk.



## Rješenje:

gledano odozgora prema dolje i slijeva nadesno umetnite redom: 1x, 2x..., što vam govori koliko puta morate pritisnuti ☉ u odnosu na početni položaj

1. red: ništa, žuti kutni zarotiran 3x (pritisnite triput ☉), ništa
2. red: žuti kutni zarotiran 2x (dvaput ☉), žuti ravni, žuti kutni, ništa
3. red: žuti ravni, crveni trokraki 1x

(jednput ☉), žuti ravni, žuti ravni

4. red: ništa, ništa, žuti kutni 2x, žuti ravni 1x
5. red: ništa, ništa, žuti kutni 1x, žuti ravni, žuti kutni 1x, žuti kutni

8. Prvo morate znati želite li zamijeniti dvije šipke u boji, a onda morate iznad i ispod njih ukloniti osigurače iste boje kao što su i one. Malo lijevo-desno, i to je to.

## Rješenje:

1. maknite osigurače zelene i žute boje te zamijenite šipke
2. maknite osigurače bijele i žute boje te zamijenite šipke
3. maknite osigurače ljubičaste i plave boje te zamijenite šipke
4. ponovite isto s crvenom i plavom bojom

9. Šifru možete saznati iz snimki na monitoru 9.

## Rješenje:

4615207

10. Dijagram možete vidjeti na monitoru 6.

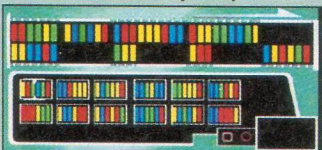


## Rješenje:

- 4 mora biti na 3. polju odozgora
- 2 mora biti na 2. odozdo
- B mora biti na najdonjem polju
- 3 mora biti na 2. polju odozgora
- D mora biti na najdonjem polju
- A mora biti na 3. polju odozdo

11. Ako ste pažljivo slušali na satovima biologije i upamtiti boje pojedinih komponenti, ovo je lako, a ako niste, boje se spajaju ovako: plava - zelena, zelena - plava, crvena - žuta, žuta - crvena. Na dnu imate 12 ponuđenih nizova

od kojih neki odgovaraju lancu na gornjem dijelu ekrana. Koristeći papir i olovku, zapišite postojeći niz u lancu i napišite odgovarajuće parove boja. Bude li potrebno, okrenite ponuđene nizove i ubacite odgovarajući.



## Rješenje:

Ponuđeni nizovi na ekranu:

a b c d e f  
g h i j k l

Umetnite ih slijeva nadesno u lanac na gornjem dijelu ekrana i to:

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 1. a - izokrenut | 7. g - izokrenut |
| 2. g             | 8. d             |
| 3. j             | 9. f             |
| 4. i - izokrenut | 10. l            |
| 5. h             | 11. b            |
| 6. c             | 12. i            |



# The World Is Not Enough

Nekima ni svijet nije dosta pa kako biste onda vi bili zadovoljni što ste u ulozi najpoznatijeg agenta, Jamesa Bonda, stigli samo do polovice igre i zapeli. Znam da biste je voljeli završiti, stoga vam donosimo prohod svih misija, lijep i jednostavan, izravno iz CIA-inog sjedišta

PIŠE Krešimir Jozić

**Budući da su mnogi zapeli u ovoj igri, odlučili smo napisati rješenje. No, kako je ovo već standardni tip igre, a i vaša su pitanja uvijek vezana za neke dijelove nivoa, rješenja misija su vrlo kratka i bave se uglavnom zagonetkama.**

## 1. MISIJA - COURIER

Krenite prema recepcionerki i pogledajte prema knjizi gostiju te stisnite akciju. Da prođete kroz detektor metala, iskoristite VLF-ometać. Stražara koji vas ne pušta ošamutite "lampicom". Dizalom pođite na drugi kat, a odande opet dizalom na idući. Pronađite sobu u kojoj diploma visi ukoso na zidu, ispravite je i otvorit će se tajna vrata. S termosice pokupite otiske prstiju pomoću jedne vaše sprave pa ćete moći otvoriti vrata za koja su vam potrebni otisci. U sobi u kojoj će biti animacija pokupite aktovku i krenite ulijevo, prema najdaljem prozoru te kroz njega izletite van.

## 2. MISIJA - KING'S RA

Jurnjava kroz ulice i restoran završava u visinama, gdje trebate izvaditi svoj sat s kukom te ići do kraja balkona. Okrenite se prema balonu i ispucajte kuku iz sata u žicu ispod balona. Ne uspijete li, pokušajte ponovno, a kad se zakačite, odletjet ćete u iduću misiju.

## 3. MISIJA - COLD RECEPTION

Nakon kratkog skijanja spustit ćete se do Elektre. Potom se spustite do cijevi i sredite neprijatelje, a onda i letjelicu kad vam se približi. Misija će završiti kad uništite tri letjelice u ovom području.

## 4. MISIJA - RUSSIAN ROULETTE

Porazgovarajte sa ženom u crnoj haljini (Bond je uvijek imao sreće sa ženama) te pogledajte novu poruku. Produžite dalje dok ne vidite ženu u smeđoj haljini pa porazgovarajte s njom. Poslije prođite oko stražara te uđite u vrata koja je čuvao. Nakon razgovora prođite i stražara koji čuva druga vrata tako da mu date papirić što ste ga dobili od Zukovskog. Poruka koju dobijete sadrži pravila za Blackjack (kod nas poznat i kao anjc). Igrajte oprezno i polagano jer izgubite li, morate početi misiju iznova, a tek kad skupite 100000, možete ih odnijeti Zukovskom i završiti misiju.

## 5. MISIJA - NIGHT WATCH

Na ovoj misiji budite oprezni jer ako netko aktivira alarm, morat ćete je iznova početi. Treba staviti prisluškivače na 5 telefona i slikati dokumente, planove i ekran raču-

nala. Misija završava borbom protiv Davidova u garaži - nakon pobjede morate mu uzeti karticu.

## 6. MISIJA - MASQUERADE

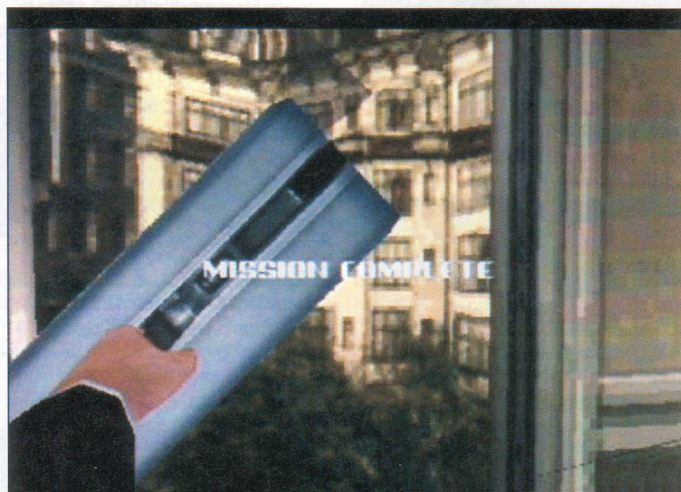
Na početku ćete dobiti poruku koja vas podsjeća da nikoga ne dirate (za sada), što znači svim stražarima pokažite identifikaciju. Morate ugasiiti svjetlo, opremiti svoje naočale i pomoću kartice koju ste našli u jednoj sobi otvoriti vrata da uđete u drugi dio baze. I ovdje stražari- ma pokazujete identifikaciju, a kad nađete značku, možete i nju. Nakon što vam Christmas otvori vrata i vidite Renarda pokraj bojne glave, uzmite u ruku svoj sat s kukom pa ćete primiti poruku nakon čega će se vrata otvoriti. Ispalite kuku u lanac da završite ovu misiju.

## 7. MISIJA - FLASHPOINT

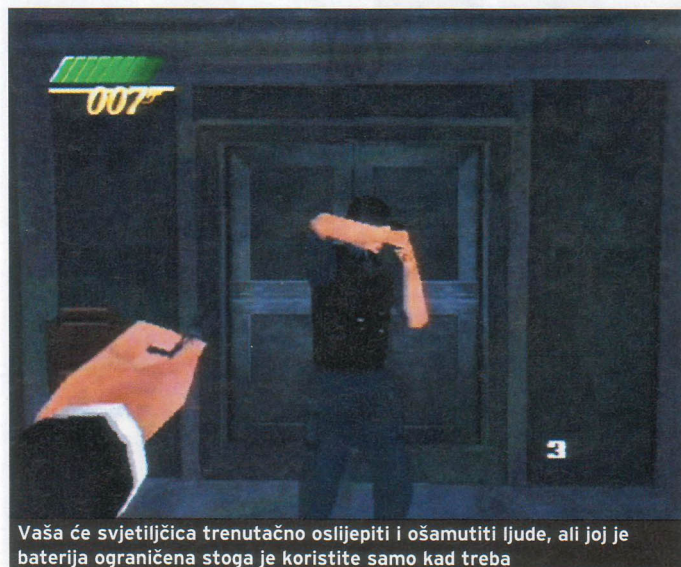
Morate ići u sobe označene CHANNEL 1, 2 i 3. U njima morate povući prekidače i ubiti neprijatelje te spasiiti taoce (oslijepite neprijatelje te ih ubijte). Kroz cjevovod ćete doći u drugi dio nivoa, a kad Christmas pokrene stroj, idite do nje da biste završili misiju.

## 8. MISIJA - CITY OF WALKWAYS

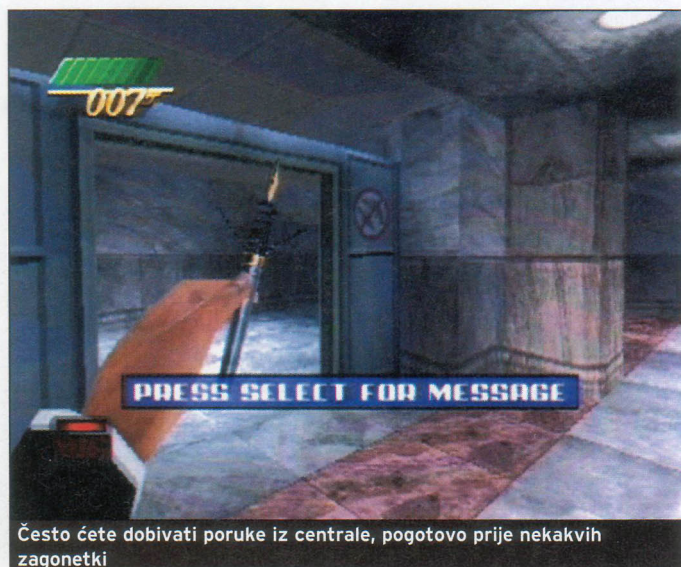
Nemojte pustiti da netko ubije Christmas ili Zukovskog jer je onda misija gotova. Kod vašeg vas auta očekuje okršaj s dvama helikopterima, a nakon toga morate naći kućicu i sa stola pokupiti alat. U drugoj kućici pokupite signalni pištolj te u sobi u kojoj je otvoren prozor i jedna cijev upotrijebite alat na njoj. Ispalite signalni pištolj u plin ispod helikoptera. U kutiji na podu imate



Uzmite aktovku i zaletite se do posljednjeg prozora da biste uspešno završili prvu misiju



Vaša će svjetiljica trenutačno oslijepiti i ošamutiti ljude, ali joj je baterija ograničena stoga je koristite samo kad treba



Često ćete dobivati poruke iz centrale, pogotovo prije nekih zagonetki



## VAŽNA PORUKA OD M16

U M16 su upravo saznali kako svi igrači muku muče s ovom igrom pa su hitno poslali objašnjenja kako postići neke specijalne bonuse.

Završite li 11. misiju na 007 težini u najboljem vremenu, dobit ćete *neranjivost*.

Završite li 9. misiju na 007 težini u najboljem vremenu, moći ćete uključiti opciju *sva oružja*.

Završite li 10. misiju na težini 007 i osvojite najviše bodova, dobit ćete mogućnost *beskonačnog streljiva*.

još raketa za signalni pištolj u slučaju da promašite, a ako nestane plina, opet upotrijebite alat na cijev. Kad uništite helikopter, završit će misija.

## 9. MISIJA - TURNCOAT

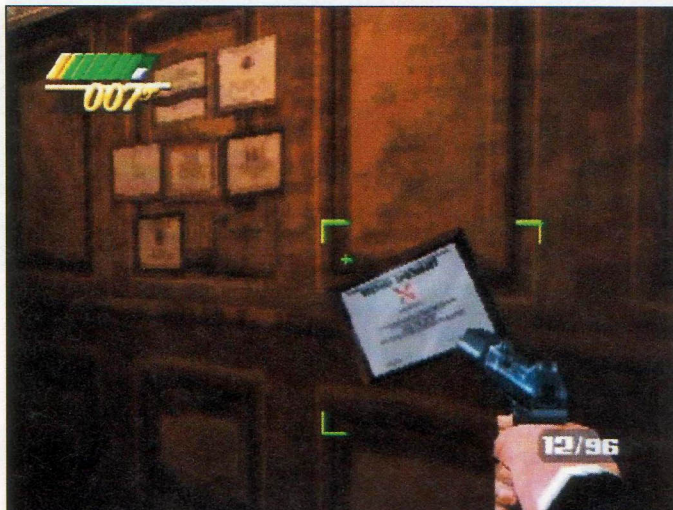
Probijanjem kroz nivo (ne ubijajte civile) ćete doći do Bulliona, a nakon razgovora s njim dobit ćete poruku. Postavite svoju eksplozivnu olovku na željezna vrata i kad dođete do bombe, uništite ploče koje se vrte oko nje, a kad joj se digne glava, upotrijebite svoj omamljivač na nju. Trk van i slijedite Bulliona kroz ulice.

## 10. MISIJA - FALLEN ANGEL

U ovoj je misiji teška jedino borba protiv Gabora i to može potrajati ako trčkarate i pucate. Preporučujem da ispalite nekoliko metaka u nj i skrijete se iza sanduka i kad god dobijete priliku, opet ih nekoliko opalite. Kad on baci bombu na vas, brzo je pokupite (ali brzo) i bacite je na njega, tako će borba brže završiti. Pokupite karticu s njegovog tijela (ili pokraj njega) pa uđite u sobu u kojoj je konzola gdje trebate iskoristiti karticu. Vrata će se otvoriti pa uđite u sobu i kad dobijete kontrolu nad Bondom, pogodite Elektru.

## 11. MISIJA - MELTDOWN

Krenite do prvog raskrižja, skrenite desno pa uđite u sobu i prođite kroz vrata na drugoj strani. U hodniku ste. Prođite kroz druga vrata na desnoj strani i ubijte stražara te pokupite



Izravnajte diplomu jer ste vi ipak gospodin i volite urednost, a za svoju ljubaznost bit ćete nagrađeni otvaranjem tajnih vrata

ključ za kontrolnu sobu. Izadite pa idite u sobu na kraju hodnika te pokupite IAC sa stola, a zatim se vratite u prvi hodnik. Idite lijevim putem do vratašca i otvorite ih ključem, a kad uđete u sobu, poubijajte sve stražare. Prođite kroz vrata na drugoj strani i spustite se kroz ona na podu. Okrenite se nalijevo i pomaknite prekiđač te pogodite rešetku i zatim propuzite kroz ventilaciju. Okrenite se i slijedite Renarda, ali izbjegavajte njegove metke i kroz hodnik hodajte oprezno čekajući da para prestane izlaziti iz cijevi. Sredite i stražare koje sretnete pa na kraju hodnika idite desno i kroz vrata. Primit ćete poruku pa izvadite i pripremite svoj detektor za radijaciju. Otvorite vrata i ubijte stražara, a onda i sve one koji dođu. Kad više ne budu dolazili, zaletite se u sobu i ispalite nekoliko metaka pa brzo izadite van i pričekajte ostale stražare. Kad su svi mrtvi, uđite u sobu (pazite se, kad mjerac dođe do 100, praktički ste mrtvi) pa brzo idite uz desni zid do kraja, skrenite lijevo i idite do bačve. Skrenite lijevo pa idite do druge bačve i zatim desno pa do zida. Okrenite se lijevo i idite do bačve pa desno i do vrata te izadite van. U ovoj sobi uništite sve ploče oko računala koje svijetle plavo (kad se svjetlo ugasi, uništiti ste ploču) - čut ćete zvuk (ali budite

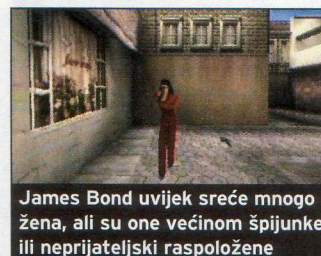
oprezni jer će cijelo vrijeme dolaziti neprijatelji). Potom idite lijevo od ulaznih vrata dok ne dođete do onih ispred kojih je stražar. Ubijte ga i stisnite prekidač pokraj vrata, uđite i pokupite ključ s poda. Sada se brzo (imate dvije minute) vratite do čelije u kojoj je Christmas (pokraj sobe s torpedima) i pustite je van pa se puzeći vratite u sobu s torpedima. Okrenite se nadesno i idite do rupa na zidu, bit ćete ispaljeni iz podmornice. Ovdje je kraj misije i igre koju ste uspješno završili u Bond stilu i pobjegli iz neprijateljske podmornice zajedno za ženskom... ☒



Nekoliko je telefona u vili i sve ih morate opremiti prisluškivačima. Iako je lijepo što ih nema previše, čudim se da ih je tako malo u tako velikoj kući?!



Pričekajte da se balon još malo dignu i pripremite sat s kukom. U pravom trenutku pogodite žicu ispod košare



James Bond uvijek sreće mnogo žena, ali su one većinom špijunke ili neprijateljski raspoložene

## BERETA ILI WOLFRAM?

Koliko se ja sjećam prvih filmova o Bondu, njegovo oružje izbora bila je *bereta*, ali je u igri, čini se, drugačije. Ne samo da je tu drugi pištolj, nego je tu i hrpu drugih oružja:



**WOLFRAM PK2:** Zajedno s prigušivačem ovo je početno oružje, ali nije dovoljno jako da bi vam služilo dulje u igri. Iako se može koristiti u situacijama kad je potrebna tišina, potrebno je nekoliko metaka da se ubije protivnika.



**KOFFLER KS5:** Prilično jako oružje, ali mu je zbog jakog odbijanja loša preciznost na daljinu. Ipak je prilično korisno, a možete ga koristiti i u sniper modu.



**MEYER TMP:** Lijep mitraljez, troši streljivo vrlo brzo pa ga često puniti. Inače ima sličnih problema kao i koffler kod pucanja na daljinu, ali ako koristite sniper mod, poslužit će vas baš zbog goleme količine metaka koju koristi.



**FRINESI SHOTGUN:** Puška kao puška, samo što je ova prilično spora. Ipak, zahvaljujući svojoj snazi, bit će najbolji izbor u bliskoj borbi ili kad neprijatelj nahrupne. U drugim situacijama koristite mitraljeze.



**AR36 SNIPER RIFLE:** Snajper je izvrsno oružje za ubijanje protivnika koji su daleko ili visoko, pogotovo kad ste iza nekakvog zaklona. U svim ostalim slučajevima ne isplati se koristiti ga jer ispaljuje samo jedan metak prije penjenja.



Kad slikate planove ili dokumente, morate u sniper modu lijepo naciljati i paziti da vam palac nije ispred objektiv



## Spyro

Year  
of the  
Dragon

**Mali se zmaj vratio i ponovno svima zadaje muke. Gomila nivoa i neprijatelja učinit će igru zabavnijom, ali i težom, stoga i nudimo rješenje da biste što više uživali u njoj**

PIŠE Krešimir Jozić

Jte njegov napad i zaletite se u nj. Svaki put kad ga udarite, malo će odskočiti. Morate ga natjerati da odskoči u lavu, potom mu skočite na glavu. To ponovite nekoliko puta, ali budite oprezni, stvorit će vatreni štit oko sebe - ne dirajte ga dok ne nestane.

## MIDDAY GARDENS

Na ovom nivou skupite 5 jaja.

## ICY PEAK

Ovdje možete dobiti 6 jaja, a za kraj nivoa jednostavno dođite do mjesta gdje je polarni medvjed.

## ENCHANTED TOWERS

Na ovom nivou ima 6 jaja, a na kraju vas čeka veliki kip. Oko njega ćete vidjeti rakete - jednostavno zapalite fitilje da bi odletjele u kip. Kad se sruši, možete prijeći na idući nivo.

## SPOOKY SWAMP

6 jaja koja nađete na ovom nivou pridodat će se vašem povećem broju već skupljenih. Da prođete nivo, jednostavno dođite do kraja. Iako je nivo poveći i močvaran, nije pretežak.

## BAMBOO TERRACE

Osim što možete naći 6 jaja na ovom nivou, morate doći do kraja da bi pande znale kojim putem trebaju ići (nakon što su sva čudovišta napadala vas, a ne njih...).

## COUNTRY SPEEDWAY

Još jedno trkalište. Kao i dosad, morate proći sve prepreke u zadanom vremenu da biste završili nivo na kojem ćete naći 3 jaja.

## SGT. BYRD'S BASE

Ovdje možete naći 3 jaja. Da biste završili nivo, morate ga proći - na taj ste način očistili bazu.

## SUNRISE SPRING WORLDS

Nađite jedini kamen na ovom nivou i raznesite ga udacem glave. Potom skočite u jezero i zaronite do dna. Ondje ćete naći jaje. Kad izađete, pronađite Huntera i naučit će vas letjeti. Slijedite upute i dobit ćete jaje. Za kraj, prošetajte se pokraj rijeke, ondje ćete naći još jedno.

## SUNNY VILA

Kao što ste primijetili, jaja su vam potrebna za otvaranje nivoa. Skupljajte ih, ali za prolazak nivoa

cilj nije svaki put isti. Na njem možete naći 6 jaja (2 dobijete na skateboardingu), a da biste završili nivo, morate doći živi do kraja.

## CLOUD SPIRES

Ovdje možete također naći 6 jaja, a za prolazak jednostavno idite do kraja nivoa i uključite generator oblaka.

## MOLTEN CRATER

Na ovom nivou možete naći 6 jaja, a da biste ga prošli, treba ga samo do kraja završiti.

## SEASHELL SHORE

Na ovom ćete nivou naći 6 jaja. Da ga prođete, morate doći do kraja i ubiti

hobotnicu koja se drži za frajera.

## MUSHROOM SPEEDWAY

Ovdje su skrivena samo 3 jaja, a da biste završili nivo (i dobili treće jaje), morate proći kroz sve prepreke u određenom vremenu.

## SHEILA'S ALP

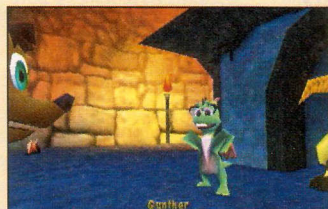
Ovdje su 3 jaja i 3 koze. Poprilično je jednostavno: svakoj kozi treba raščistiti put (maknuti sve neprijatelje) da bi mogla ići kući, a ondje ćete dobiti jaje.

## BUZZ'S DUNGEON

Prolazak ovog nivoa ovisi o borbi sa šefkom. Jednostavno izbjegava-

## ŠPIRO...

Svima omiljeni *Spyro* dobio je već i treći nastavak. Iako su rješenja objavljena, to ipak nije preteška igra, a ni avantura, nego lijepa arkada ponajprije namijenjena zabavi. Bez animacija, šala i govora likova *Spyro* ne bi bio toliko hit. Zato je rješenje pisano samo u najkraćim crtama, da biste znali gdje su jaja, koliko ih morate pokupiti i što trebate učiniti da biste završili nivo. Raspored stvari na nivou neću otkriti, to bi pokvarilo užitak igranja.



Tijekom igre razgovarat ćete s mnogo likova koji će vam, pogotovo na početku, davati različite savjete



Iako je *Spyro* mali zmaj, njegova je vatra dovoljno jaka da sredi sve one koji mu pokušaju stati na put



S obzirom na likove koje ćete sretati, logično je da ćete ponekad voditi i nekog drugog osim malog zmaja



Ovdje slijedi borba sa šefkom koji brani prolaz na idući svijet. Morate gurnuti crvene meteore u nj (njih otprilike 3) dok se ne nalutji i počne skakutati. Nakon njegovog bijesa jednostavno progutajte crveni kristal - imat ćete jaču vatru pa je iskoristite na vašeg "prijatelja". Bit će dovoljno tripud, pojavit će se plavi kristali koji također stavite u usta. Nisu ukusni pa ih ispljunite u Spokea.

**Ovdje možete naći 5 jaja prije  
negoli produžite dalje.**

Ovdje možete naći 6 jaja, a da biste prošli nivo, morate doći do kraja ostavljajući na putu sve snjegoviće ne više od lokve vode. Srećom, imate svoju lasersku sab....um.... svoj laser kojim ih topite.

6 jaja na ovom nivou su više-manje vaš izbor, glavno je završiti nivo. Morate doći do kraja, ali (znali ste da će biti *ali*) kvaka je u tome što usput morate uništavati određene dijelove nekih brodova. Vidjet ćete koje, ali cijelo će vas vrijeme napadati neprijatelji i usporavati.

Možete naći 6 jaja i jednostavno dođite do kraja nivoa. To vam neće biti problem jer je vrlo zabavan.

Pokupite jaja skrivena naokolo (6 - dobro znate što mislim) i dodite do kraja nivoa gdje vas čeka lijepa animacija.

Znate što morate na ovom nivou - malo trke i brzine te 3 jaja.

Na ovom nivou možete naći 3 jaja.  
Da završite nivo, morate doći do kraja, a za to vam treba nekakav most. Udarite po gongu i past će sigurno dovoljno velika da posluži kao most.



Kako li će vas samo razveseliti  
to što možete i letjeti, ajde  
dobro, lepršati. Ali i svi oko vas  
to mogu pa je gušt manji

Iako je ovaj šefko velik i ružan, glavni problem su čudovišta koja šalje na vas. Izbjegavajte ih i ubijajte, a njega gađajte raketama dok ne pobijedite.

**6 jaja je uvodni dio ovog svijeta.**

Lijepi i čudni nivo sa 6 jaja.  
Jednostavno dođite do kraja.

Pronađite 6 jaja i dodajte do kraja nivoa.

Ovdje ćete naći 6 jaja i kad dođete do kraja nivoa, postaviti će vam pitalicu. Pokušajte sami odgovoriti i **NE ČITAJTE** ono u zagradi ne želite li saznati rješenje (rješenje je, dakako, jaje ili "egg").

Možete pronaći 6 jaja, a prolazak nivoa je poprilično jednostavan - dođite do kraja. Ako ne znate ući u ćeliju na kraju, pogledajte zid i razmislite bi li izdržao nalet velikog, moćnog zmaja poput vas.

3 jaja i brzina.

Možete pronaći 3 jaja. Da završite nivo, riješite se svih nosoroga.

Kratki je razgovor s agentom nepristojno prekinuti pa počnite izbjegavati sve čime vas neprijatelj gađa. Nakon nekog vremena agent će vam baciti nekakve topove.

Jednostavno uskočite u njih i pucajte po čarobnici. Ako baci čaroliju, brzo iskočite. Nakon nekoliko uspješnih pogodaka (vaših, ne njenih) dobit ćete novo oružje. Prvo pričekajte da se ona smiri i tek onda skočite u tenk (zapravo, pomični top) te raspalite po njoj. Nakon što je triput pogodite, dobit ćete svemirski brod kao oružje. Potom napustite primitivni tenk i pomoću svoje nove igračke raspalite po čarobnici. Uskoro ćete pobijediti i...

**Možete nastaviti dalje, ali -  
čarobnica je mrtva, zar ne?**

Prođite dio treninga i idite do crvenog ključa. Otvorite sjeverna vrata i pokupite zeleni ključ (ah da, tu je i nekoliko neprijatelja). Vratite se i idite zapadno. Potom otvorite vrata i pokupite žuti ključ. Vratite se, idite prema sjeveroistočnim vratima i pritisnite prekidač. Pokupite plavi ključ i otvorite istočna vrata. Slijedi borba u kojoj je izmicanje ustranu vrlo korisno.

Idete li južno od početka, naći ćete ključ. Maknite prepreku i produžite na istok. Sredite pauka koji puca i pokupite ključ. Idite na sjever, a potom prdužite na istok. Nakon borbe s paucima pokupite ključ. Vratite se i idite na sjever. Potom ubijte pauka i pritisnite prekidač. Ovdje ćete naći ključ. Vratite se i idite na zapad, naći ćete još jedan. Vratite se i idite na sjever koliko god možete. Nakon kraće borbe pokupite ključ, pritisnite prekidač i otvorite južna vrata. Borba s ovim malim šefkom nije preteška.

Krenite na sjever koliko god možete, potom na istok do kraja, pa na jug i ponovno na istok. Nakon borbe u ovoj sobi krenite na istok, slijedi duža borba (ne teža, samo duža). Krenite na istok i slijedite tunel do kraja. Doći ćete do sobe gdje vas očekuje veća borba s nekolicičinom neprijatelja. Nastavite na zapad pa na sjever do šefka. Nakon nekog vremena od njeg će nastati dva, najbolja je taktika povući se u kut i raspaliti, a nakon nekog vremena ponovno promijeniti kut.

Pojurite za lopovom, morate uzeti ključ. Maknite prepreku i slijedi borba s poprilično neprijatelja. Sredite idućeg lopova i njegovim ključem otvorite sjeverna vrata. Naći ćete još jednog lopova, a njegovim ključem otvorite sjeveroistočna vrata. Ovdje je ključ - otvorite jugoistočna vrata i srediti lopova. Izadite i srediti neprijatelja, a potom prođite kroz jugozapadna vrata. Idite do T-raskrižja i produžite na jug. Očekuje vas poprilično neprijatelja i jedan lopov. Vratite se do raskrižja i produžite na istok. Slijedi kratka borba s malim šefkom.

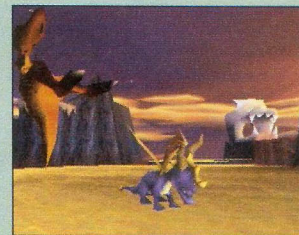
Da biste našli portal za ovo područje, idite do ulaza u HARBOR SPEEDWAY i okrenite se nadesno. Skočite i odlepršajte do otočića. Ondje je portal.

Ovaj je dio poprilično jednostavan, samo skupljajte dijamante - njima otvarate vrata za nastavak igre. Kad ih dovoljno prikupite (20 000), otvorit će se posljednja vrata, udite. Posljednja je borba s čarobnikom vrlo slična prošloj. Sada je doista kraj igre. ☒

## Veliki polarni medvjed s velikom palicom - je li to dobar znak?

Želite li igrati pošteno, to je vaša odluka, ali želite li varati, možete uključiti opciju za dodatne živote - odmah na početku!

Na početku igre (u prvoj zemlji na prvom nivou) pritisnite  da biste otvorili ekran sa stvarima, a potom                                                                                                                                        





# RESET

Što je bolje: a) otisnuti se u bespuća svemirske zbiljnosti, b) po stoti put preslušati izvrstan kantautorski album Ryana Adamsa (s Brianom nema nikakve veze), c) čekati što će donijeti epopeja oko Gospodara prstenova ili d) imati novi Sonyjev digitalac? Nemojte zaokruživati točan odgovor,

drage čitateljice i čitatelji, jer na ovo pitanje odgovora nema. Svi su točni i podjednako zanimljivi, svi su pravi jer su u Resetu, dakako. Najboljoj rubrici istočno od PSX-a, najboljoj rubrici u svemiru, najskromnijoj rubrici među bahatima i jedinoj rubrici koja to nije. Reset - što jest, jest, ostalo je povijest.

LifeStyle  VJERUJ INSTINKTU

uređuje i piše | **Amar Rešić**

# Svemirska stvorenja

Kažu da čovjek može, ako dovoljno želi, biti što god hoće. U stvarnom se životu većini ljudi želje tog tipa ne ostvare. Ponekad je teško postati čak i predsjednik države, ma koliko god to netko želio ili mislio da je za to rođen. Naravno, ima stvari koje možemo željeti koliko god hoćemo, no samo je jedan Billy Bob Thornton, samo njih dvadeset i dvojica voze Formulu 1, i samo se jedan Robbie Williams zabavlja kao Robbie Williams. No, sve je to (zna se čiji) dim prema nakani mladaca koji žele postati astronauti, lutati svemirskim prostranstvima i uživati u blagodatima nulte gravitacije. Ipak, ako dovoljno želite i ako ste dovoljno dobri, možda jednom ugledate Štrumpfove. Astronauti, nažalost, postaju neki sasvim drugi ljudi

**P**ostati astronaut. E, da. Svatko to može, u teoriji, naravno. Nema veze jeste li Amerikanac ili niste (kao), samo se trebate prijaviti. Amerika je zemlja velikih mogućnosti koja svim ljudima svijeta nudi priliku da osjete okus prave slobode, demokracije i inih blagodati u kojima uživa svaki stanovnik prekovelikobarskog kontinenta gornjeg. Jedna od njih je i mogućnost da vas u natječaju koji se organizira svake dvije godine izaberu među stotinjak potencijalnih kandidata (od nekoliko tisuća prijavljenih) i uključe u program obuke za astronauta. Ipak, do samog natječaja nije lako doći jer većina se prijavljenih sprema za nj još od osnovne škole. Tražene kvalitete su snalaženje u uvjetima timske rada, razumijevanje i cijenjenje vlastitih i tuđih te, naravno, američkih etničkih i povijesnih temelja, te visoka upućenost u opću kulturu. Preduvjet da bi vas uopće pozvali na testiranje su visoke ocjene tijekom školovanja, određena specijalnost (tehnička, geološka, kemijska, biološka, ina) te tjelesne predispozicije (minimalna tražena visina je 148 cm). Američka svemirska politika ne pravi razlike među spolovima, rasama i etničkim skupinama. Sve to ide u prilog teoriji (koju NASA voli dokazivati u različitim izvješćima) da su astronauti "svi ljudi svijeta", ili tako nekako. "Ideš", rekao bi onaj na kraju one reklame za ono pivo.



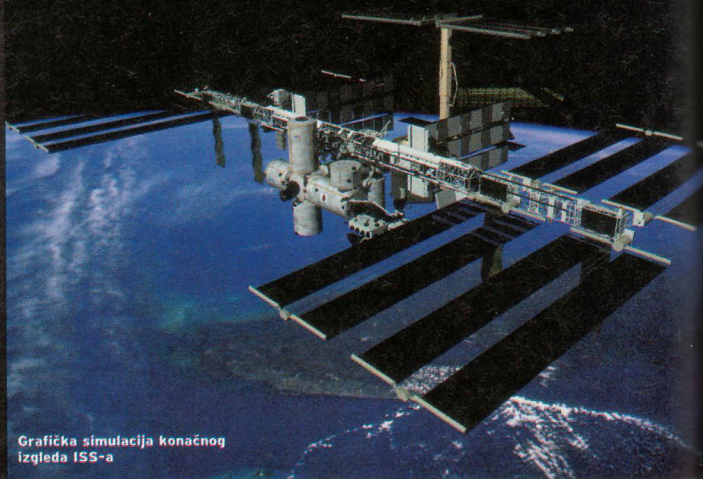
Astronaut Buzz Aldrin  
prilikom prve čovjekove  
šetnje Mjesecom

## TROCIFRENI BROJ JE...

Kada vas, i ako, izaberu, bit ćete pozvani na jednodnevno testiranje u Johnson Space Center u Houston. O njegovoj rigoroznosti dovoljno govori da je potrebno ispuniti apsolutno SVAKI zadatak koji se stavlja pred kandidate da bi prošli u izlučni krug za dvadeset budućih sretnika. Ispunjavat ćete različite testove inteligencije, bit ćete podvrgnuti medicinskim i inim ispitivanjima, te kontroli fizičke izdržljivosti. Nakon sedam dana, ljubazno će vas osoblje ispratiti uz osmeh, a ako ste bili sretni, uskoro ćete primiti poziv od

## INTERNATIONAL SPACE STATION

Dok jednom ne smrkne, drugima ne osvane. Mir je završio svoj ponosni život da bi se rodilo novo čedo, ovaj put ni američko ni rusko nego svjetsko. Nova međunarodna svemirska stanica zove se ISS (ne PRO, a još manje Evolution) i zajedničko je djelo šesnaest država i skupine od gotovo 100 000 znanstvenika. Kad bude do kraja sastavljena, bit će teška 460 tona, a trebala bi osigurati boravak velikog broja znanstvenika koji će ispitivati mogućnosti dužeg boravka u svemiru.



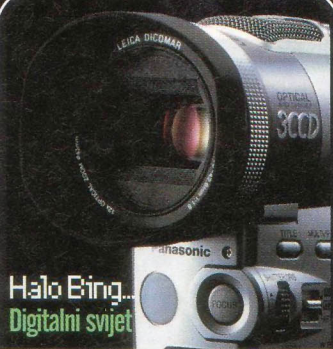
Grafična simulacija konačnog izgleda ISS-a



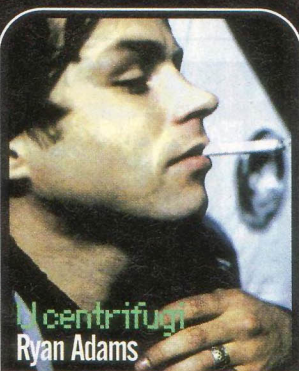
## LifeStyle Svemirska stvorenja



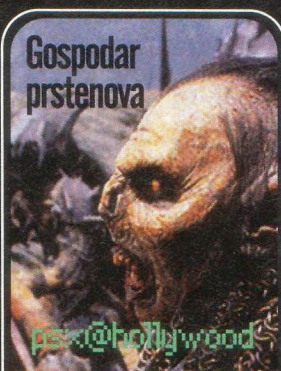
Halo Bing...  
Digitalni svijet



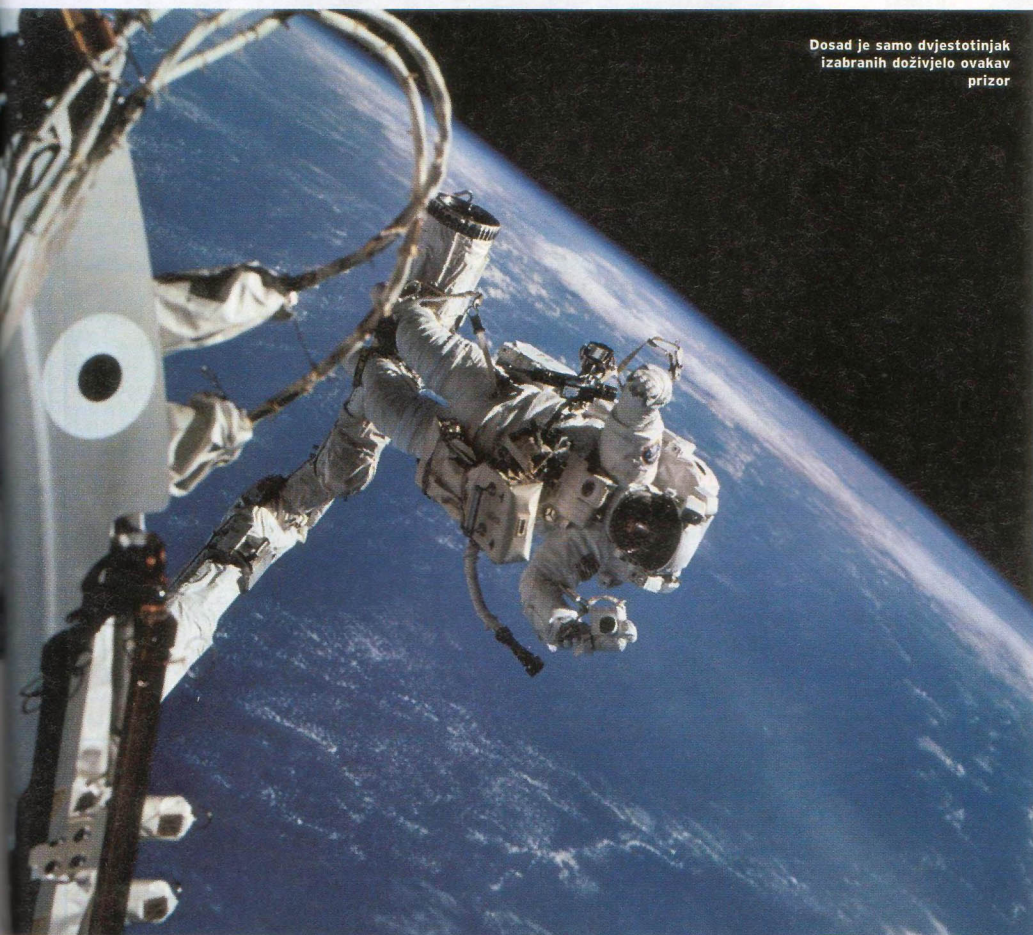
N-centrifugal  
Ryan Adams



## Gospodar prstenova



psk@hollywood



Dosad je samo dvjestotinjak  
izabranih doživjelo ovakav  
prizor

ASB (Astronaut Selection Board) i doći  
ondje gdje ste oduvijek željeli biti - u  
Houston, Texas, USA, jedno od mjesta gdje  
se Zemlja spaja sa svemirom.

A tada se, slažu se mnogi iskusni polaznici  
obuke, možete slobodno oprostiti od  
obitelji, djevojaka, kućnih ljubimaca i  
svega što volite (PlayStation biste, nadamo  
se, ipak mogli ponijeti sa sobom). Biti  
astronaut znači svoj lik i djelo staviti na  
raspolaganje NASA-i 24 sata na dan, da bi  
u svakom trenutku mogli raditi od vas što  
god im padne na pamet. Naravno, kao ni  
svaka druga vlada, tako ni američka ne  
smatra da biste za tu vrstu djelatnosti tre-  
bali biti odgovarajuće plaćeni. Minimalna  
je plaća oko 23 000 kn na mjesec, dok  
"džombe astronauti" dobivaju i dvostruko  
veće iznose. Je li to dovoljno da biste  
osjetili gušt letenja u svemir, uza sve mal-  
tretiranje koje se, dakako, podrazumijeva,  
prosudite sami.

Svemir je vječni izazov za svakoga (osim za  
Spartacusa - on je poseban slučaj), ali  
samo odabrani uspiju doći do njega.  
Dvadesetak se ljudi u dvije godine uspije  
ukrcati na space shuttle i odletjeti izvan  
ove naše zagađene atmosfere. Hoće li ikad  
ijedan naše gore list uspjati sjesti na to  
tvrdo i usko sjedalo, ne znamo, no već sada  
mu želimo mnogo sreće. Svi mi smo to odu-  
vijek htjeli, no nikada nismo uspjeli. Neke  
se želje, nažalost, nikada ne ispune.

(fotografije: NASA)

Oštećenja na  
Miru bila su  
tolika da su  
vidljiva čak i na  
ovim slikama



## KRAJ MIRA

Nakon petnaest godina svemirskog života. Mir je odiseju  
završio 23. ožujka u 5 sati i 58 minuta po GMT-vremenu  
padom preostalih dijelova u južni dio Tihog oceana. Prvi je dio  
lansiran još 20. veljače 1985. i otad je stanica predstavljala  
veliki izvor informacija vezanih za svemirsku istraživanja.

Unatoč idejama da Mir uđe u komercijalnu  
uporabu, do toga nije došlo nego je  
odlučeno spaliti ga u atmos-  
feri. To je najviše pogodilo  
milijunaša Denisa Tita  
kojemu su vratili nje-  
govih 20 milijuna  
dolara velikodušno  
izbrojanih za odlazak  
s majčice Zemlje.  
"Ako nije uspjelo  
Titi, kako će tek  
običnim smrtnicima",  
čulo se poslije iz  
mnogih usta.





# Halo Bing...

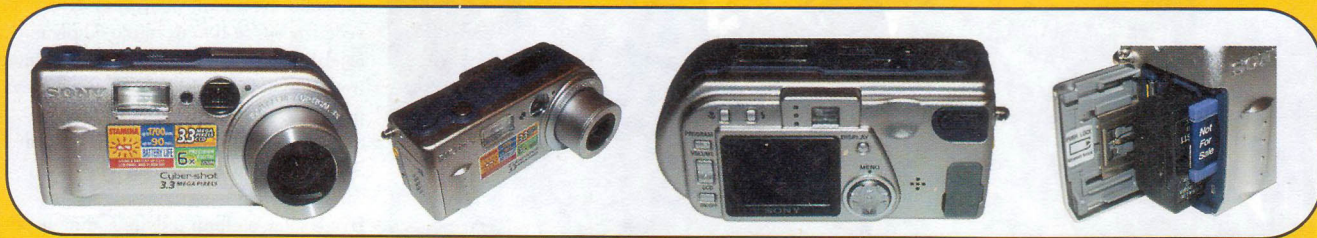
## TEHNIKA

**SONY DSC-P1**

## The highest of the high-tech

Svima je poznato da Japanci vole male, mobilne stvari, za razliku od Amerikanaca koji moraju imati sve veliko da bi se u njihove male mozgove urezala misao da posjeduju nešto uistinu moćno, a ovaj Sonyjev digitalni fotoaparatus samo još jednom potvrđuje. Dakle, ovaj mali "privjesak" može snimiti fotografiju rezolucije 2048x1536 dpi (3.3 megapiksela), što je trenutačno u srednjoj klasi najbolji rezultat. Fotografije snima u .tiff tj. .jpeg formatu, i to na svoj "memory stick" veličine 8 MB (ili veće). Na isti je sposoban snimiti i .mpeg filmitice sa zvukom u rezoluciji 160x112, 320x240 i 320x240 HQ (bez kompresije) u trajanju od 5, 10 ili 15 sekunda. Naravno, moguće je posebno snimati slike, filmitice ili pak samo zvuk (kao diktafon). Pri rezoluciji od 160x112, filmitici zauzimaju svega 300-tinjak kilobajta te ih je na karticu moguće snimiti oko 25. Primjerice, dok je bio kod mene na testiranju, iskoristio sam ga za snimanje po gradu ne bih li frendu u Njemačkoj dočarao život ovdje. S obzirom na male fileove i dobro ponašanje kamere, bilo je krajnje jednostavno poslati mu filmitice preko neta. Zbog LCD-zaslona visoke razlučljivosti na pozadini kamere, iznimno je jednostavno pronaći dobar kadar. Gore u kutu prikazano je stanje baterije tj. njeno trajanje precizno u minutu, pa je planiranje snimaka znatno lakše, čime je izbjegnuta i mogućnost da vam se isprazne baš kad ste na terenu. Jao, pod dojmom sam. Da je po mome, posvetio bih ovu rubriku samo njemu, no kako to ipak nije slučaj, evo zaključka: ako ste planirali kupiti digitalni fotoaparatus, razmislite o ovome, odličan je.

|         |                      |
|---------|----------------------|
| ustupio | Renoprom 01/ 3330999 |
| cijena  | 9382 kn              |



## TEHNIKA

**PANASONIC SV-SD75**

## Beastie Boys kraj mog srca

Što li to tražiš u čaši s olovkama, sine? Ma, walkman mi je upao unutra... Tako bi mogla izgledati bliska budućnost prijenosne glazbe. Naime, ako vam slika ne ostavlja takav dojam, recimo samo ovo: dimenzije su 49,8 x 49,2 x 15 mm. Glazba se kodira u takozvanom ACC- formatu s visokom razinom zaštite autorskih prava (bed), što je dobar izbor za "poštene građane" i one koji su ostali vjerni Metalici. SD memory card je Panasonicova, koja se može koristiti na različitim Panasonicovim uređajima pa tako i na ovom, gdje služi naravno za pohranu zvuka koji se na nju snima samo pomoću računala i USB- kabela. Trenutačno se kod nas ne može nabaviti, za više informacija nazovite Exportdrvo.



## TEHNIKA

**OLYMPUS CAMEDIA C-700**

## Kralj u posjeti nižoj klasi

U skladu s pripremama za ovogodišnji CeBIT, Olympus najavljuje još jednu novu zvijezdu u svom digitalnom programu - CAMEDIA C-700 Ultra Zoom. Novi je digitalni fotoaparatus po svojim mogućnostima i značajkama sličan modelu C-2100UZ, ponajprije zbog jakog 10x optičkog zooma ovaj put smještenog u iznimno malo kućište. Različiti načini snimanja, nove multimedijske funkcije, USB storage class, rad s 128MB Smart Media karticama, 10 cm makro, pojačana brzina okidanja do 1/1.000sek i dr. zasigurno će oduševiti različite vrste korisnika. Očekujemo ga u lipnju, dakako, uz "atraktivnu" cijenu na europskom tržištu - najviše 1.900 DM.





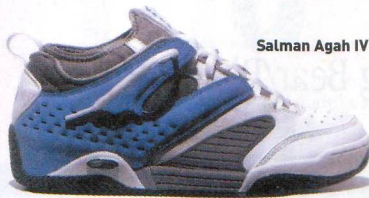
## ODJEĆA-OBUĆA

VANS MANS FOOTWEAR - FALL 2001

## #1 since 1966

Kao i dosad, i ovog proljeća Vans izbacuje nove, vrlo zgodne modele na tržište. Izdvajamo signature shoes "Salman Agah IV" i nasljednika prošlogodišnjeg najprodavanijeg modela, "Santos II", "LIX" iz "Performance" linije te "Half Cab" iz serije "Vulcanized" (da ne biste rekli da je old skool zapostavljen). I da opet ne ponavljam kako Vans za izradu tenisica rabi visokokvalitetne materijale i proučava ponašanje stopala i zglobova u njihovim tenisicama (:), recimo samo da imaju predivne modele, no opet, o ukusima se ne raspravlja...

|         |                  |
|---------|------------------|
| ustupio | ASR, 01/4818 445 |
| cijena  | Salman - 890 kn  |
|         | Santos - 770 kn  |



Salman Agah IV



Santos II



## TEHNIKA

PANASONIC MX300

Panasonic and Leica -  
BIND THEM TOGETHER!

Format filma u analognim fotoaparatom kakav danas uglavnom koristimo, poznat i pod imenom Leica [laika], originalan je proizvod istoimene tvrtke koja je otada godinama proizvodila odlične fotoaparate iznimne optike. Danas Panasonic, kao jedan od vodećih u videoindustriji, kombinira svoju Digital Video tehnologiju s "Leicom" optičkom. Rezultat? Najmanja i najlakša DV kamera s 3 CCD-čipa na svijetu. Većina današnjih digitalnih videokamera posjeduje jedan čip na kojem će biti registriran vidljivi spektar boja. To je, dakako, jeftinije, ali i lošije rješenje, stoga se u poluprofesionalne i profesionalne kamere ugrađuju po 3 CCD-čipa. Svaki od njih registrira određeni dio boja, čijim se konačnim spajanjem dobiva koloristički realnija slika. Te 3 boje su, naravno, crvena, plava i zelena. A ova kamera posjeduje upravo ta 3 čipa.

"Leica" objektiv sastavljen je čak od 13 leća podijeljenih u 9 skupina koje rade zajedno ne bi li rezultirale fantastičnom čistoćom snimaka. Konačna snimka ima

rezoluciju od 520 horizontalnih crta, što je i više nego dovoljno za TV broadcast (čitaj: s tim zapravo možeš snimiti komercijalan film i poslije ga čak iskopirati na filmsku vrpču). Kamera je sposobna snimati i digitalne fotografije, i to u dostatnih 1.8 megapiksela. Opcija je mali milijun, ali nije i stranica PSX-a... Recimo samo ovo: U pravim rukama, ovo je vrlo moćna stvar!



|         |                         |
|---------|-------------------------|
| ustupio | Exportdrvo, 01/4833 884 |
| cijena  | 5499 DM                 |



## Čisto rublje smrdi

Danas ljudi uglavnom žive u malim stanovima u kojima su najčešće i kupaonice vrlo male, pa je u njih teško smjestiti sve potrebno. Za to se pobrinuo Electrolux osmisliš stroj za pranje rublja koji se postavlja iznad zahodske školjke, tako da dok vi obavljate nuždu, stroj iznad vas veselo pere rublje. Još samo čekam da izmisle stroj koji će smjestiti ispod školjke, a prat će pomoću \*\*\*, odmah nakon što pustite vodu. No, to prepustimo Electroluxu. :)

## NUON: The konzola!

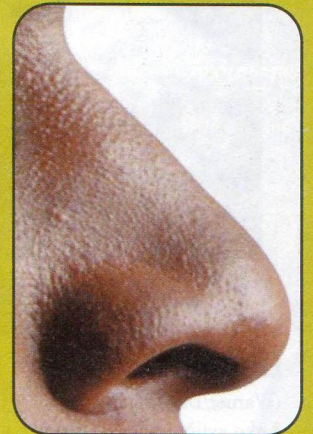
Konzola za koju vjerojatno prvi i posljednji put čujete utemeljena je na NUON-tehnologiji. Riječ je o dodatku za DVD playere koji ih pretvara u konzole osrednjih igračih mogućnosti. U početku će ih proizvoditi Toshiba i Samsung, no tako je moguće da ga prihvate i drugi proizvođači s obzirom da za malu cijenu mogu bitno povećati funkcionalnost svojih DVD playera, no softverska je podrška zasad upitna. U svakom slučaju, neće predstavljati nikakvu ozbiljnu konkurenciju onima u vrhu (Sonyju, Microsoftu i Nitendu).



## VIJESTI

Nanjuših  
dobru stvar

Posjetitelji njemačkog CeBIT-a mogli su vidjeti "silikonski nos" koji će pomoći doktorima u otkrivanju različitih bolesti. Naime, analizom plinova koji izlaze iz pluća moguće je otkriti rak na plućima ili neku drugu bolest. No, tu nije kraj njegovih mogućnosti. Njegov tvorac profesor James McLaughlin vjeruje da bi se mogao upotrijebiti i u sofisticiranim detektorima požara te, primjerice, na velikim farmama za provjeru kvalitete mlijeka.



## VIJESTI

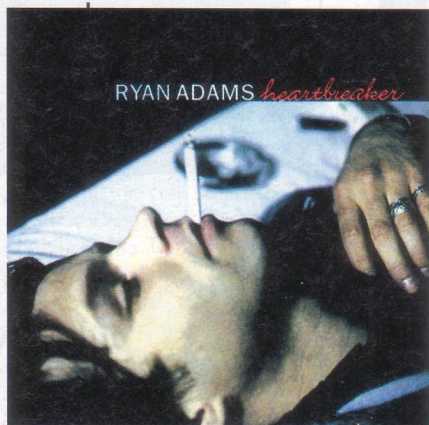


# U centrifugi

# Ryan Adams

webconnect:  
[www.ryanadamsmusic.com](http://www.ryanadamsmusic.com)

## Heartbreaker (Dancing Bear/Bloodshot)



**Osvoji Raju scrolomca**

Pjevač i frontman omiljenih *Whiskeytowna* izdao je solo album. Pa šta! Pa ništa... Samo što je kvalitetom pomeo sva ovomjesečna izdanja i popeo se na visoko mjesto najslušanijih u uredništvu. Iako mu je 25 ljeta, Adams zvuči vrlo zrelo i suvereno odgovara svojim starijim uzorima. A njih je uistinu mnogo. Od prastarog Dylana preko Stonesa, Neil Younga, Gram Parsonsa pa sve do Stevie Earla i Morrisseyja. Začudno dobar i zrelo autorski debi nastao je nakon zamora u radu s matičnim sastavom, selidbom u Nashville i svirkom s probranom ekipom na čelu s producentom Ethanom Johnsom. Gostovanja Kim Richeyja i nezaobilazne Emmylou Harris (predviđeni duet na *Oh My Sweet Carolina*) daju albumu malo kantrijevskog štihla, ali tek pozivanje na Johnnija Casha stihovima *Come pick me up/ Take me out/ Fuck me up/ Steal my records/ Screw all my friends* ili rokiranje u garažno-stonesovskom stilu daju ovom albumu čarobni štih. Mnogo introvertnih materijala osvaja već na prvo slušanje, stoga smo sretni što nakon dužeg vremena granca u komercijalnoj suši možemo predstaviti CD s dušom - samo za one koji *mjuzu* slušaju i pokušavaju poslije nešto na gitarama. (dr)

Sretni čitatelj koji odgovori u kojem gradu je snimljen album (gorespomenuti) dobit će ovaj CD! Odgovore šalžite na adresu uredništva (Čakovečka 17) ili na [psx\\_reset@janus.hr](mailto:psx_reset@janus.hr). Dobitnik CD-a mjeseca iz prošlog broja je **Branko Vujić** iz Zagreba

### Eric Clapton: "Reptile"

(Warner/Dancing Bear)

Kako zvuči kad reptili prave glazbu zorno možete poslušati na novom Claptonovom uratku. AOR po najgorim mukama, nekoliko Claptonovskih bluzeva protkanih nekim bossanovama produkcijski je ispeglano da bi generacija to mogla slušati u autu, na putu do posla. Srećom, više nema one grozne ritam-mašine s jadranskih terasa... (dr)



### Briseby: "Jeans For Onasis"

(Universal/Aquarius)

Sastav koji se nazvao po lokalnom nogometnom klubu i svojim debi albumom *Jeans For Onasis* u Norveškoj pokupio sve važnije diskografske nagrade tipa *Porin* jednostavno ne može podbaciti! Dodamo li tome i najslabiju web stranicu koju trenutačno možete naći na Internetu ([www.briseby.com](http://www.briseby.com)), simpatijama nema kraja! A glazba? Ne bi me začudilo da im nadobudni britanski novinari nadjenu epitete poput: *norveški The Cardigans* ili *St. Etienne iz okolice Osla*. I nije da ne bi bili sasvim u pravu... (im)



### Powderfinger: "Odyssey Number Five"

(Universal/Aquarius)

Powderfinger su nove globalne zvijezde koje nam stižu iz Australije! U to sam potpuno siguran jer su: a) zgodniji od INXS-a, b) razuzdaniji od Nick Cavea, c) veći rockeri od Kylie Minogue. U domaji su prodali 140 000 primjeraka svog četvrtog albuma *Odyssey Number Five* na kojem zvuče otprilike kao križanac Neil Younga, Nirvane, ali i zaboravljenih Australaca Hoodoo Gurus ili novoze-landskih susjeda, bivših Crowded Housea. Dakle: melodiozno, žestoko i - višeglasno! (im)



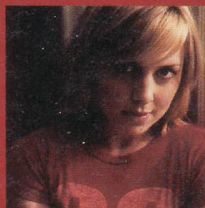
### SURADNJA DAVIDA BOWIEA I MASSIVE ATTACKA

Nakon Franka Sinatre, Johna Coltranea i Nat King Colea pjesmu *Nature Boy* obradio je i David Bowie pomoću Massive Attacka, a sve to za soundtrack filma *Moulin Rouge* u kojem glume Ewan McGregor i Nicole Kidman. Bowie je vokale snimio u New Yorku, a 3-D iz *Masivaca* je stvar završio u Londonu. Prvi dojmovi autora su: stvar zvuči tajnovito... (rt)



### I MEL C ŽELI EMINEMA

Spajks Mel C koja je nedavno izjavila da ne želi više raditi s ostalim Spice djevojkama željela bi postići uspjeh u solo karijeri snimajući s Eminemom. Mel je već sve isplanirala; projekt bi producirao popularni Dr. Dre, koji je i otkrio Eminema i lansirao ga na mjesto trenutno najpopularnijeg rappera svijeta. "Eminem u tekstovima iznosi mnogo stavova s kojima se ne slažem, no on je izvrstan glazbenik i naša bi suradnja



bila bi zanimljiva." Poznajući Eminema i njegovo mišljenje o *Spice Girls*, sve će najvjerojatnije ostati samo na željama. (rt)

### NOVI "ULOV" MICKA JAGGERA

Mick Jagger, rock legenda i vođa Rolling Stonesa, poznat je po svojim ljubavnim aferama s poznatim fotomodelima, a nerijetko mu se iz takvih vezica "zalomi" i koji klinac. Prateći svoju kćerku Elizabeth na jednoj modnoj reviji u Parizu, upoznao je i Sophie Dahl s kojom je nedugo potom proveo nekoliko noći u jednom londonskom hotelu. Inače, Sophie je snimila seriju fotki za parafem Opium, no reklamni posteri s tim fotkama nisu otisnuti zbog cenzure. (rt)

### BRITNEY ŽELI LIMP BIZKIT

Mladahna pop-zvijezda Britney Spears želi suradnju s trenutačno megapopularnim crossoverašima Limp Bizkit unatoč činjenici da je njihov frontmen Fred Durst izjavio da je "poš..." njenu konkurenticu Christinu Aguileru. Britney smatra da bi je suradnja sa sastavom koji je bio nekoliko tjedana na prvom mjestu UK top-ljestvice singlova promaknula u pravu rock i pop ikonu. A možda želi doživjeti sudbinu konkurentice... (rt)



# VIJESTI



Koncert

# We are The Roboc

Rambo Amadeus i njegova banda glazbenika zvana @NO MUTANTS ponovno je projahala Hrvatskom u svojem TERMOFOR vozilu, održavši koncerte u zagrebačkoj



tvornici i Ksetu te u Čakovcu demonstrirajući pritom vrhunsko muziciranje prokano zaraznim humorom kojeg se ne bi postidio ni PSX. Osim već poznatih pjesama s posljednjeg studijskog albuma *Čobane, vrati se* u izdanju Dallas Recordsa, predstavljani su nam i

novi hitovi poput *Ja se osjećam normalno*, koji možete čuti na [www.ramboamadeus.net](http://www.ramboamadeus.net). Također, hrvatska publika imala je prilike upoznati i novog klavijaturistu u bendu Ivana Aleksijevića zvanog Pančevac koji se odlično uklopio u sastav svojim vrsnim muziciranjem i briljantnim reakcijama na britki Rambov humor te mu čak i pridonio svojim umotvorinama poput obrade skladbe iz naslova, davnog njemačkog sastava Kraftwerk. Amadeus se i dalje sprda s našim, koliko i njihovim folkom zorno nam pokazujući tko smo i kakvi smo. Trbusi nas još uvijek bole od smijeha, dok uši pate zbog nedostatka tako kvalitetnih, u svakom smislu, sastava kao što je Rambo Amadeus Band! (elz)

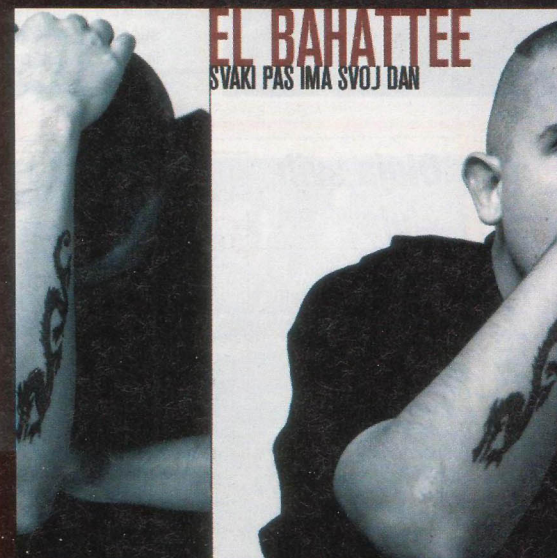


## El Bahattee SVAKI PAS IMA SVOJ DAN

(Dallas)

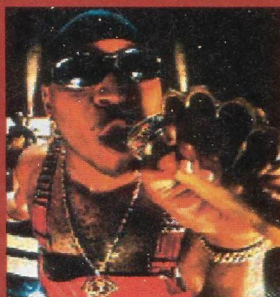
Nakon brojnih gostovanja na albumima svojih domicilnih rap kolega, Stiv Kahlina alias El Bahattee se konačno može podičiti vlastitim samostalnim *cedejom*. Dakle, dugočekivani *Svaki pas ima svoj dan* je prepun iskričavih jezičnih opservacija na trenutačnu gospodarsko-političku situaciju u zemlji i klasične *kvartovske spike*, a *Bahati* ne ostaje dužan ni estradi s kojom se ismijava u blago "jazzističkoj" zezanciji *Neka živim kako živim* inspiriranoj istoimenim nedjelom Davora Radolfija i njegovog Ritmo Loca. Uz naslovni singl treba izdvojiti i odličnu skladbu *Bratstvo i jedinstvo*, u kojoj gostuje *Alex Dragi* iz T.B.F i na čijem se početku čuje djelić legendarnog Titovog manifesta o "tekovinama revolucije" i "zjenici oka svoga", te skrivenu skladbu *Život jebeni casino*, prigušeni recital popraćen El Bahatteeovim (pretpostavljam) prebiranjem po žicama gitare. Produkcijski dio posla je izvrsno obavio sve traženiji Koolade, a na albumu se, uz sampleove u rasponu od klasike do laganih gitarskih laid backova, mogu čuti i "živi" instrumenti poput trube Stipe B. Madora ili saksa Jakše Kriletića. Sve u svemu, *Svaki pas ima svoj dan* je vrlo zanimljiv album na kojem se El Bahatte uz pokoju nepotrebnu samoreklamirajuću rimu obračunava sa svim onim što prosječnog (mladog) Hrvata muči. Čini mi se da je u toj donkihотовskoj borbi s vjetrenjačama sasvim otvoren i iskren! (im)

webconnect: [www.elbahattee.com](http://www.elbahattee.com)

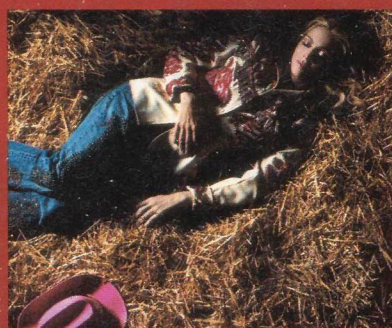


## BUSTA RHYMES; L.L.COOL J; MISSY ELIOTT OPET ZAJEDNO

Hip-hop producerska kuća Violator je najavila ovog ljeta izdavanje albuma *Violator the Album: V2.0*, svojevrsnog nastavka prethodnog kompilacijskog albuma te kuće koji je svojim izlaskom podigao dosta prašine u hip-hop svijetu. Na njem bi se, uz staru Violatorovu gardu - Busta Rhymesa, L.L. Cool J-a, Mobb Deep i Missy



Elliott, trebali naći i gosti među kojima je i Fat Joe, Trina, The LOX i Swizz Beats. Dakle, *must have* za svakog ozbiljnog hip-hopera. (rt)



## ZABRANJEN NOVI MADONNIN VIDEO

Pop-ikona Madonna ponovno je na meti cenzure. Novi spot za skladbu *What it feels like for a Girl* režirao joj je suprug Guy Ritchie, a prikazuje njezino divljanje u ukradenom automobilu sve dok ga ne smrska zabivši se u stup.

Uprava MTV-a prigovorila je nasilju u spotu i odlučila puštati video samo četvrtkom navečer, i to nakon emisije vijesti. Naravno, sve je to jedva dočekao AOL i pristao ga prikazivati na netu. (rt)

## I R.E.M. IZDAJE NOVI ALBUM

Album *Reveal* sastava R.E.M. u završnoj je fazi. Dvije skladbe koje će biti objavljene na novom nosaču zvuka, *She just Wants to be* i *The Lifting*, R.E.M-ovci su odsvirali na festivalu Rock in Rio. (rt)



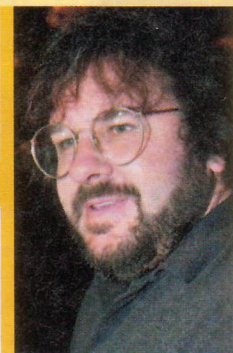
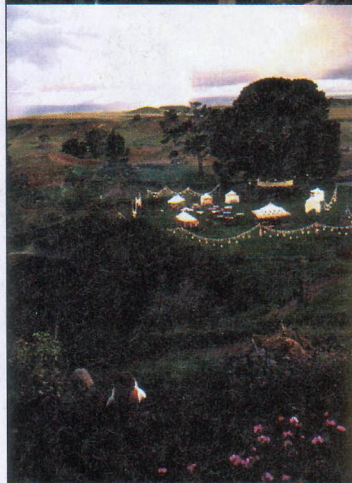


# Lord of The Rings

**Mitski svijet patuljaka, čarobnjaka, ratnika uskoro će doživjeti premijeru na velikom platnu. Vječna borba između dobra i zla se nastavlja**

**N**a dalekom Novom Zelandu već neko vrijeme traje snimanje filmske trilogije čiji se završetak očekuje gotovo kao i novi nastavak *Star Warsa*, a ima jednake predispozicije da dosegne bar polovicu karizme slavnog serijala. Redateljsku je

ulogu preuzeo Peter Jackson, odabравši za snimanje lokacije svoje domovine koja svojim prekrasnim zelenim krajolicima, dolinama i planinama odlično dočarava svijet Middle-earthu u kojem se odvija radnja trilogije. U produkciji su, kao što se zaključuje iz naslova, tri filma: *The Fellowship of the Ring* (premijera predviđena 14.12.2001.), *The Two Towers* (premijera u prosincu 2002.) i *The Return of the King* (premijera u prosincu 2003.) Velika glumačka ekipa sudjeluje u projektu, a vodeće uloge imaju nama relativno



## PROBLEMI, PROBLEMI...

Peter Jackson se prihvatanjem rada na trilogiji morao suočiti i s vojskom obožavatelja Tolkienovog rada i djela koji su u protekle dvije godine cijeli projekt budno nadgledali brojnim forumima, konvencijama i raspravama u svim poznatim medijima. Bura se stišala tek prije nekoliko mjeseci kad su u javnost izašli prvi inserti iz filma, trailer i storyline. Fanovi su preko noći postali zadovoljni, a Jackson je napokon mogao odahnuti.

## DVD-recenzije

### Oluja svih oluja

(The Perfect Storm), 2000., akcijska drama  
redatelj » **Wolfgang Petersen**  
gl. uloge » **George Clooney, Mark Wahlberg, Mary Elizabeth Mastrantonio**



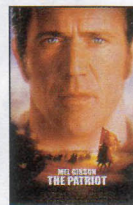
Ljudska je priroda, općepoznato, teško shvatljiva, osobito kad izvodi blesave, pohlepne pothvate poput posade ribarice "Andrea Gail". Da film nije rađen po istinitom događaju opisanom u knjizi Sebastiana Jungera, bio bi to još jedan tipičan hollywoodski projekt koji bi se od ostatka razlikovao po tome što nema happy-end. Ako zanemarimo taj segment, valja reći da dobra raščlamba životnih dilema glavnih junaka u sprezi s iznimnim



audiovizualnim doživljajem u glavnom dijelu filma predstavlja solidnu cjelovečernju zabavu. Slika i zvuk doista razvaljuju i zbog njih je film bez obzira na sve vrijedno pogledati. (tt)

### Patriot

(Patriot), 2000., ramboidna drama-komedija  
(Continental Megastore)  
redatelj » **Ronald Emmerich**  
gl. uloge » **Mel Gibson, Heath Ledger**



Već sam naslov govori o čemu je ovdje riječ. Gibson u ulozi komandosa 18. stoljeća u vrtlogu revolucije. Sloj patetike, pa sloj krvi i crijeva, pa patetike...



Vrludanje očima Mela Gibsona možda i može proći u *Smrtonosnom oružju*, ali kad je nešto ozbiljnije u pitanju...



No, ovo je film za Amerikance koji su zbog svojih povijesnih kompleksa sretni s njim, pa im neće moći oduzimati zadovoljstvo. Jedno je sigurno: fijukanje zrna i gruvanje topova pomet će vas zajedno s vašim razbacanim zvučnicima. (dr)

## DVD novosti

Proljeće je stiglo, svi se vole i gušteraju na suncu, a kad padne mrak, pale svoje DVD playere i na widescreen televizorima gledaju nove filmove. Tko, pitate se, a mi odgovaramo: Amerika i Engleska (bit će zemlja proleterska, ili tako nekako). Ovaj će mjesec dragi nam Amerikanci napasati okice na filmu » **Red Planet** s Valom Kilmerom, ili uživati u superherojskim avanturama već pomalo zaboravljenog Supermana u specijalnom izdanju » **The Complete Superman Collection** koje sadrži sva četiri filma kvadrologije (?). Uz Spielbergov » **Close Encounters of**

**the Third Kind** te Sodenbergov » **Traffic**, regija 1 se nikako ne može požaliti na dosadu. Istodobno, dekadentna Europa pršti od novosti u vidu Verhovenovog » **Hollow Mana** i posljednjeg Disneyjevog crtića » **Dinosaur**. Za one koji se nikako ne mogu riješiti prošlosti pobrinut će se na svoj poznati način » **Terminator** prvi i » **Total Recall**, oba s Arnijem Legendom. Regija 2 uzvraća udarac. (ar)



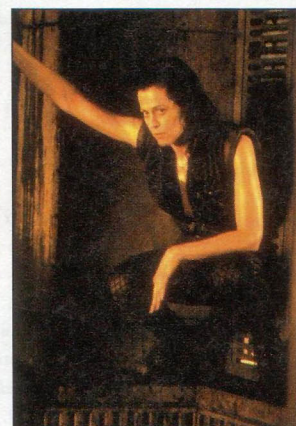




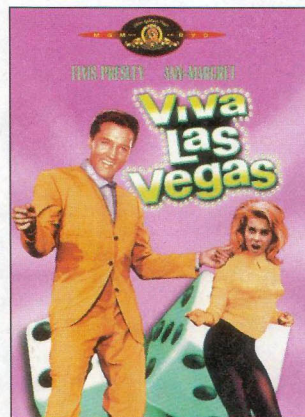
nepoznati britanski glumci Elijah Wood, Billy Boyd, Dominic Monaghan i Sean Astin. Kako stvar ipak ne bi prošla bez poznatih lica, u projekt su uključeni Christopher Lee (poznatiji kao Drakula), Sean Bean (poznati irski negativac), John Rhys-Davies (simpatični bradati debeljko), te prekrasna Liv Tyler i malo manje prekrasna Cate Blanchett. Budući da je premijera prvog nastavka u prosincu, mnogobrojni će se obožavatelji diljem svijeta morati još malo strpiti i znatizelju zadovoljiti na nekoj od mnogobrojnih stranica otvorenih na Netu za tu priliku. (tt)



tralizirati sve potencijalne Rickyjeve bravure, a jedino čemu se nadamo je odabir pravih "pila" za antologijske scene utrivanja. Tko preživi, pričat će.

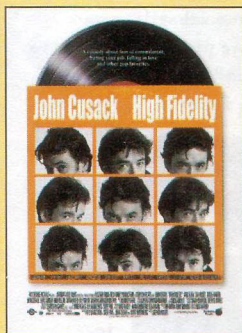


**NASTAVCI, NASTAVCI...** Hollywood je vječno željan novca, a najbolji su izvor uvijek bili nastavci uspješnih filmova. Tako nam se u skoroj budućnosti spremaju *Men in Black 2* (ostaju Will Smith i T. L. Jones), *True Lies 2* (zasad potvrđen samo Schwartzie) te *Rush Hour 2* (i Jackie Chan i Chris Tucker). U trećoj će inkarnaciji zaživjeti Austin Powers, dok John Millius ubrzano piše scenarij za *Conana* također trećeg. Snima se i četvrta Vrana pod nazivom *The Crow: Lazarus*, dok se uskoro očekuje i početak produkcije petog, ujedno i najzanimljivijeg u ovom prikazu, nastavka *Aliena*. Sigourney Weaver je, kaže, zainteresirana, a radnja će se (kojeg li iznenađenja) odigravati na majčici nam Zemlji. **TERMINATOR SE VRAĆA!!!** Johnatan Mostow (U-571) bit će, kako stvari stoje, redatelj trećeg nastavka Terminatora. Arnie se zanima za projekt, kao i sada već odrasli Edward Furlong (mali iz dvice), a Linde Hamilton, eto, ne bu bilo, je li. U trojci će veliki John Connor biti vođa pokreta otpora, a Arnijeva uloga još nije do kraja pojašnjenja, valjda će mu biti prijatelj, što li? Priča se o uvođenju novog lika, neuništivog ženskog robota, ali to još nije potvrđeno, baš kao ni da će naziv filma biti *Terminator 3: The Rise of the Machines*. Sve nešto okolo naokolo, pa na velika platna. (ar)



## Hi-fi: Dućan snova

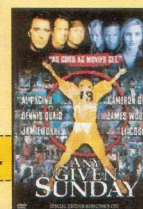
High Fidelity, 2000., romantična komedija (Continental Megastore)  
redatelj » Stephen Frears  
gl. uloge » John Cusack, Iben Hjejle, Lisa Bonet



Jesmo li počeli slušati pop-glazbu zato što smo se osjećali jedno ili se tako osjećamo zato što slušamo pop, osnovno je pitanje u ovom filmu. John Cusack kao nogirani vlasnik trgovine ploča, njegovi freakovi koji ondje također rade, simpatična priča o vezivanju i vezama, top-ljestvice najboljih stvari i najgdnijih nogiranja, dobra mjuza, sve ono što film čini zabavnim i ugodnim za gledanje. Raden po knjizi Nicka Hornbyja i prenesen iz Londona u Chicago, *Hi-fi* dokazuje da se dobar film može napraviti samo uživanjem glumaca, a ako se tome pridoda i lucidni Stephen Frears, rezultati ne izostaju. Ako vam se film sviđa, pročitajte i knjigu,



ali onda ćete ga manje voljeti, ma tko je još vidio čitat...! (dr)



Dobitnik DVD-a mjeseca iz prošlog broja "Samo igra" je Marjan Paulin iz Zagreba.

DVD mjeseca

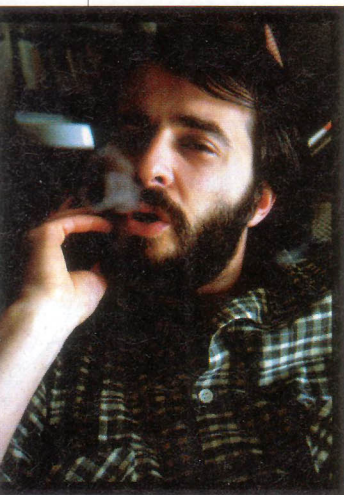
RESET



# Matrix iliti glavom u pijesak

Danijel Reškovic

Top 5



**Q** kako uopće složiti top-ljestvicu? Mogu staviti dvije igre koje mi padaju na pamet (računajući po kvadratnoj površini pameti). Ili mogu (u najlucidnijim trenutcima) sastaviti popis svih igara koje sam igrao na PlayStationu. ISS, pa ISS, pa ISS, pa tu neke brojeve, godine...  
- Ne zezaj, znaš ti dobro, evo, ja ih imam desetak, i kako ih sad sve strpat...

Ostavljam Darija u najdubljim dilemama i, kako ništa nije slučajno u ringišpilju života (top 5 najizlizanijih metafora), prisjećam se jučerašnjeg filma. High Fidelity, iliti kako su ga naši znalci preveli (top 5 najbolje prevedenih filmskih naslova - prvo i uvjerljivo "Njoj se mili u svili", Škrabalo, maaajstore): "Dućan snova". U njemu stalno smišljaju neke top-ljestvice, skale (top 5 najboljih stepenica: 39 stepenica, Jarretтов Staircase, pokretne u praškom metrou, koje su tako brze da smo svi popadali...) i baš se dobro provode dok ne shvate kakvi su kreteni, dok ne shvate ono što i mene muči. Pa svaki izbor, svako sastavljanje vapi za nekim iskustvom, naju-godnijim, dakako (top 5 najljepših iskustava, ne, top 5 madellaine kolačića: 1. okus Eurocrema u lipanjso bistro jutro, kad su svi tvoji u školi, a ti im se kroz prozor beljiš, dok te uća ne vidi...; 2. okus kockice šećera i oštih bridova koji se tope u ustima, gdje li su nestale kockice šećera?; 3. okus i miris ganc novih autića i vojnika koji su stajali u kiosku na polici s deterđentima; 4. miris plastičnih igračaka pristiglih iz Njemačke; još i danas



tvrdim da svaka zemlja ima svoj miris... A svako iskustvo je

povezano s godinama, a svaka nova godina sa starošću, tako da ispada kako svaki stari prdonja ima ustavno pravo na sastavljanje top-ljestvica. E pa neću biti stari prdonja, imao je pravo Proust (top 5 najdražih pisaca, ne Marcelle, ti nisi tu, prvo bi bili ljudi južnoamerikanci, pa još luđa braća Rusi, jedan Dževad, pa jedan Kiš, neki Pavić, u društvu Hašeka i Safferta...), bolje je živjeti top-ljestvice dok si mlad i uobražen, i polažeš pravo na njih, a opet...  
Tko normalan nema top 5 domaćih singlica (Mirzino Jato: Permanentno tvoj, Normalna stvar - "zovite me Džo, a ne Čabrija!"; Šarlo s paketom; Idoli s Maljčikom; pravi Film i pravi Prljavci...)?  
Top 5 albuma (što zahtijeva gomile stranica objašnjenja...), top 5 serija (1. Twin Peaks, reprizirat će ga na Novoj, čujem, kupujte prazne kasete!; 2. Život na sjeveru, pokupovao bih sve DVD-e s njima; 3. Grlom u jagode, top-serija bivše domaćice, više je nikada nećemo vidjeti, ali tko

zna...; 4. Povratak u Brideshead, Jeremy Irons u mladim danima, makar to izgledom ne odaje; 5. Leteći cirkus...ajme... Mučke, jooooojoj, mučke...), top 5 filmova (1. Diva, samo jedan diplomski rad; 2. Štakori iz šoping centra, Trgovci; 3. Nada i slava; 4. Maratonci... ).  
Tko nam može oteti pet najluđih tulumu (Barbara, ne sjeti se imena moga jednoga dana kada budeš odmicala štednjak od zida), pet najdražih pjesama koje smo zavijali na istima (world je još uvijek wankerfull, kažu, L.). Zašto još držimo pet najdražih knjiga na uglaavlju (od kojih su barem dvije poezija, Antiću, legendo, zar si morao toliko pit i pušit...)?  
Birtije? Top 5 birtija na Susku (dućan i pošta ne ulaze u užu konkurenciju! Još jedna 2,4 ljestvica).  
Top 5 najdužih ulica (znanih po broju predugih koraka do njene kuće). Kako ne sačuvati top 5 najdražih SMS-poruka (hvala ti, Gazwoman)? Ili top 5 najljepših osmijeha (od Pionirskog doma "Marko Orešković" do prekjučerašnjeg komada u parfumeriji)? Pet najdražih mirisa koje smo im kupovali?  
Na koji način kompilirati pet povijesnojezećih dodi-

ra, a da se sve ovo ne pretvori u nostalgичni Piazzollin tango? Eto zašto mrzim top-ljestvice. I ovakve kolumne (top 5 najmilijih kolumnista: 1. Đermano, bez trunke objašnjenja; 2. Petar Luković, zato jer su mu kolumne najbolji rizling, zna on; 3. Zoran Žmirić, jer ima tako slatke klince; 4. Zlatko Crnković, jer kolumne su mu rafinirane kao i prijevodi; 5. Slobodan Šnajder, zbog jednog začuđenog pogleda, jutros na jarunskoj stanici). Top 5 najmilijih i najsladih pogleda? Dosta! Začepi! Van konkurencije je budući papirnati, ali oduvijek kolumnist u duši, moj dragi prijatelj Zoki, koji je već na top 5 jerbo stanuje na petom katu, baraba.  
I eto, tako sam ja prisljen cijeli mjesec uređivati neke top-ljestvice, makar mi na top five Sizifovih poslova ovo uvjerljivo odnosi prvo do trećeg mjesta. Nije da se nismo zabavili, samo ostaje pitanje kome sve to treba? Vama, milinović, koji i sami najbolje znate svoje top 5 prioritete? Ma, prepa-metni ste vi za to.



Ne zavaravajte se, top-ljestvice se, kao i dnevници, uvijek sastavljaju nekome ili zbog nekoga. A u njima sve je već tako mrtvo... (did aj menš negdje Billie Holliday i "You Go To My Head"; posvećeno najluckastijoj doktorici - You Go To My Throat, deeply, indeed!)



- Napiši top-ljestvicu najboljih igara! Umjesto "Što smo igrali", imat ćemo Top 5 najboljih igara za 'jedinicu'!  
- A, genijalne ideje. Ja imam Top 2,4





SNAGA  
KOMUNIKACIJE

ERICSSON



# Kupujte mobilno

## VIP.shopping

Dolazi vrijeme kada ćete novčanik moći zamijeniti svojim VIP mobilnim telefonom koristeći VIP.shopping uslugu. VIP prvi u Hrvatskoj nudi mogućnost kupnje putem VIP.w@p portala. Brza i jednostavna kupnja karata za kazalište Gavella i cvijeća trgovine Cvijet (s dostavom u Zagrebu) samo su početak nove ere mobilne trgovine. Koristeći VIP.shopping kupovat ćete u pokretu gdje i kada to Vama odgovara, brzo i jednostavno, a trošak tereti Vaš VIP račun.

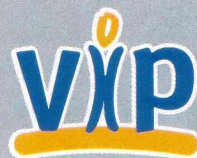
VIP.shopping dostupan je i svim VIPonline korisnicima putem Interneta, odnosno VIPonline portala na [www.vip.hr](http://www.vip.hr).



...

[wap.vip.hr](http://wap.vip.hr)

**Snaga komunikacije**



VIP centri: **BJELOVAR**, Ivana Gundulića 10 · **DUBROVNIK**, Frana Supila 5 · **OSIJEK**, Radićeva 40 · **PULA**, Obala 14 · **RIJEKA**, Riva 2a · **SLAVONSKI BROD**, Petra Krešimira IV 36 · **SPLIT**, Marmontova 9; Licka 12 · **VARAŽDIN**, Pavlinska 5 · **ZADAR**, J.J. Strossmayera 1a · **ZAGREB**, Iblerov trg 3; Preradovićeve 8. Adresu Vama najbližeg VIP partnera možete saznati u Službi za korisnike na 091 77 77, faks: 091 77 79, na web adresi [www.vipnet.hr](http://www.vipnet.hr) ili upitom na e-mail adresu [customer.service@vipnet.hr](mailto:customer.service@vipnet.hr)



# SONY

## PlayStation 2

Novost na  
Hrvatskom  
tržištu!



D-C20



Nije važno kako izgledam,  
nego što slušam i gledam!



### CMD-Z5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- ugrađena tel. sekretarica
- zaštitni UV premaz kućišta
- hrvatski izbornik ■ igrice
- mogućnost memoriranja 500 brojeva



### CMD-J5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- vibr. ■ hrvatski izbornik
- vrijeme razgovora - 3 sata



PlayStation One

## HELIKOP

OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

Martićeva 71, 10000 Zagreb,  
tel: ++385 1/ 455 19 66, 455 19 77

### Ovlašteni SONY servis

Zagreb, Medveščak 67,  
tel: 01/ 4666 888

### Wonder-Trade

Split, tel/fax: 021/ 347 987,  
362 811, 543 227



*Diners Club  
International*

bezamatni kredit na 6 rata  
kredit na 12 rata



kredit do 24 rate



potrošački kredit  
do 24 rate uz  
gotovinski popust